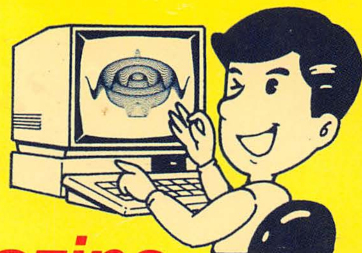
昭和60年1月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第1号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

January 1985 1

マイコン BASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

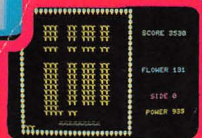
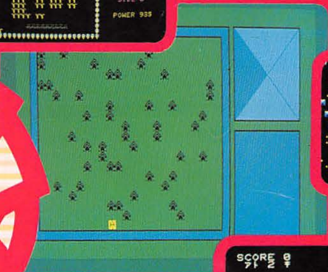


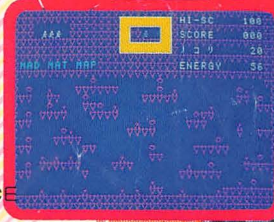
定価 ¥350

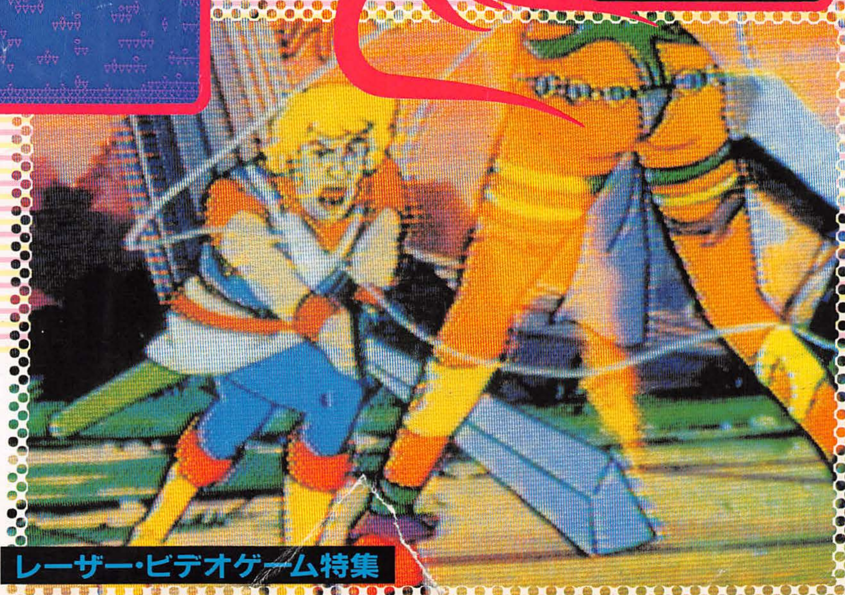
51機種のパソコン用ソフト74本一挙掲載

移植マスタ一大作戦30 ゲームがグーンとおもしろくなる! キャラクタ・アニメーション技法パート1の巻





スーパーソフト・コーナー レーザー・ビデオゲーム特集

す・ご・い!



パーソナルコンピュータ

MZ-1500

標準価格89,800円

◀写真の14型カラーディスプレイMZ-1D15B 標準価格72,000円はオプションです。
◀画面はハメコミ合成で、ハドソン制作の「マリオブラザーズスペシャル」より。

「パソコンサンデー」スクーリングのお知らせ

●講習場所　シャープ東京支社パソコン教室
●日　　時　12月15日(土)・12月22日(土) 各PM2:00〜PM5:00
●定　　員　各20名(定員になり次第締切ります)●受 講 料　1000円
●講習内容　パソコンサンデーの内容に即した予習・復習。
●申 込 先　シャープ東京支社パソコン教室 TEL 03(260)1161
※講習時にはパソコンサンデー第6期テキストをご持参ください。

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) ●お問い合わせは…本社内国内産機営業本部まで。

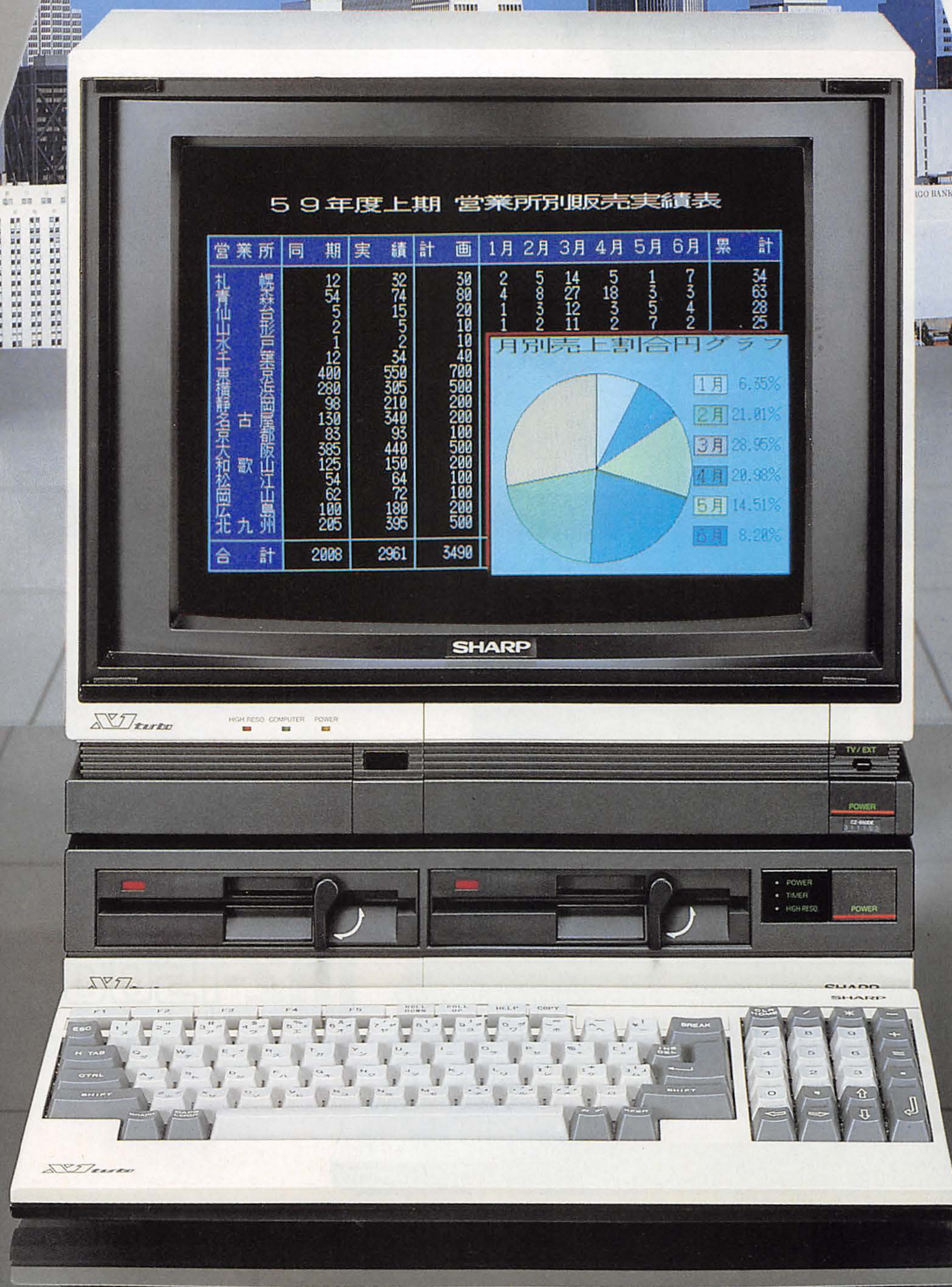
資料請求券
MZ-1500
ベーマガ 1係

SHARP

New Life Now

いま、実務フ

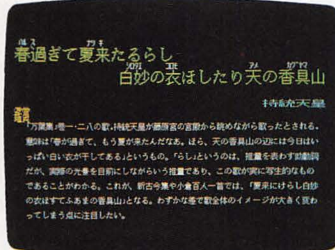
「8ビットを超えた手応え」と、いま注目のまと。



▲写真はModel 30です。画面はハメコミ合成です。

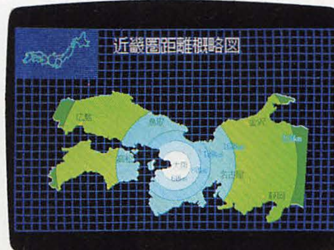
イールドへ…ターボな走り。

ゲームやホビーだけでなく、文書作成やデータ処理、技術計算、ビデオ編集など、実務分野を一挙に拡大しました。



BASICで即ワードプロセッシング 新開発 漢字BASIC

新コンセプトの日本語処理機能を内蔵。プログラミング感覚でスピーディに文章がつくれ、プリンタ(オプション)をつなげば、美しい文書が作成できます。ビジネスはもちろん、教育、研究 分野の各種レポートなどに幅広く活かせます。



説得力に差をつけるグラフィックス 640×400ドットフルカラー

なめらかな曲線、基本8色によるドット毎の緻密な色表現、漢字1000文字表示など ハイレベルな表現が可能。ビジネスグラフやチャートの作成、高度なコンピュータグラフィクスなど新しいアート表現に幅広く活かせます。



実務ニューメディアとしてのビデオ編集 新開発SSS※方式デジタルテロッパ内蔵

(特許出願中)

ホームビデオを接続するだけでコンピュータ画像やスーパーインポーズ画像をそのまま録画。ホビーはもちろん、映像カタログ、ビデオPOP、ビデオ教材づくりなど……ビデオテープを新しいメディアとして実務に活かせます。 ※セパレートサブキャリアシステムの略

〈X1ターボの主な特長〉■漢字変換はカタカナ、ひらがな、ローマ字のいずれからでも可能■PRINT文やDATA文などにも直接漢字が書き込め、プログラムの作成、修正、訂正が容易■JIS第一水準漢字ROM標準実装■漢字V-RAM搭載により漢字 1000文字を高速表示■高速定義を実現したユーザー定義のキャラクタゼネレータ■高速ペイント機能■新開発黒色スーパーインポーズ機能■最大85Kバイトのユーザーエリア、172Kバイトの大容量RAM■5インチ倍トラックミニフロッピー、8インチフロッピー、10MバイトハードディスクをBASICでサポート■マウス、RS-232Cなど充実したユーザーインターフェース■専用ディスプレイは世界初、640×400/640×200ドットの自動切換えを実現■ユーザーフレンドリーを追求した多機能薄型キーボード■キー配列を50音順に変換可能

※Model 10では400モードフルカラー表示、デジタル テロッパ、マウス．RS-232Cインターフェイスはオプション。また、RAMは124Kバイト、ユーザーエリアは32Kバイトです。
※各画面は説明用に作成し、印刷製版で合成した写真です。ソフトは市販されておりません。

〈主なオプション〉●漢字プリンタCZ-8PK2 近日発売●ミニフロッピーディスクセットCZ-501F 近日発売●増設用ミニフロッピーディスクドライブCZ-51F 標準価格39,800円●パーソナルテロッパ CZ-8DT2 近日発売●ビデオマルチプロセッサCZ-8VP1 近日発売●データレコーダCZ-8RL1 標準価格24,800円



Model 30(ミニフロッピーディスクドライブ、2ドライブ内蔵) パーソナルコンピュータ	CZ-852C	標準価格	278,000円
Model 20(ミニフロッピーディスクドライブ、1ドライブ内蔵) パーソナルコンピュータ	CZ-851C	標準価格	248,000円
Model 10(高速電磁メカカセットデータレコーダ内蔵) パーソナルコンピュータ	CZ-850C	標準価格	168,000円
●15型カラーディスプレイテレビ	CZ-850D	標準価格	129,800円

▶カラーはそれぞれオフィスグレー(E)、ローズレッド(R)の2色があります。


Model 20


Model 10

さっそうデビュー記念プレゼント実施中

パソコンテレビX1 Turboのデビューを記念し、クイズにお答えいただいた方のなかから抽選で素敵な賞品をプレゼントいたします。

問題 下記の⑦にあてはまる漢字をお答えください。
日本語処理機能を充実し、グラフィックを強化した、デジタルテロッパ内蔵のシャープニューパソコンテレビは、高速・高⑦度X1 turbo

賞品 シャープHiFiビデオ(VC-300F)……3名様
シャープドットプリンタ(CZ-8PD2)……5名様
情報誌「それ行けX1」1年間無料購読…300名様

クイズ応募要項
●応募方法：官製ハガキに、①クイズの答え②氏名③住所④年齢⑤職業⑥パソコン歴を明記の上、下記あて先までご応募ください。
〒545 大阪市阿倍野区長池町22-22 シャープ株式会社
X1 Turbo さっそうデビュー記念プレゼント係
●締　切：昭和59年12月31日(当日消印有効)
●抽選発表：締切後厳正な抽選の上、賞品発送をもって発表にかえさせていただきます。

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) 東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)またはシャープエンジニアリング㈱〒114 東京都北区東田端2丁目13番17号 ☎(03)893-4649へ。

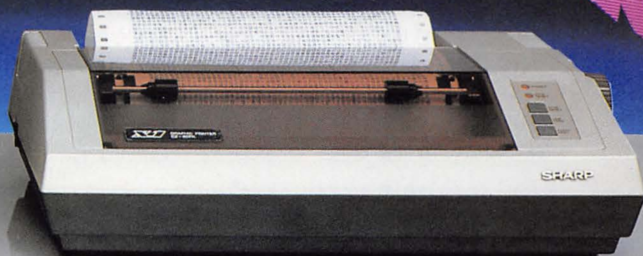
資料請求券 X1ターボ ベーマガ 1係

SHARP 

X1は、

これがスーパーインポーズだ
コンピュータ画像と実写の映像を自在に合成







漢字OK X1Ck

パーソナルコンピュータ CZ-804C　標準価格　139,800円

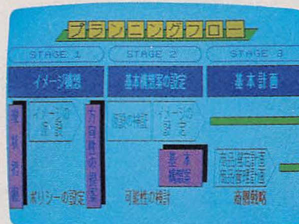
14型カラーディスプレイテレビ（シャドウマスクピッチ0.45mm）
CZ-801D　標準価格99,800円

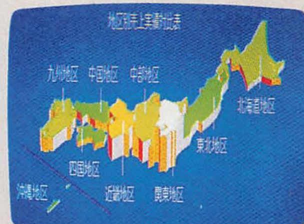
- ●X1Ckにはローズレッド、メタリックシルバーの2色があります
- ●ミニフロッピーディスクドライブCZ-801FS及び漢字プリンタCZ-80PKSはオプションです。
- ●ディスプレイテレビCZ-801D、802DはX1シリーズのすべてのコンピュータに組み合わせ可能。画面はハメコミ合成です。

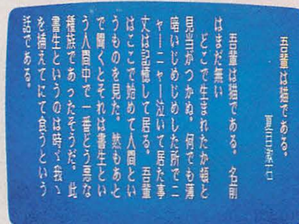
成長が楽しみだ。

ホビーに、ビジネスに、パソコンは使いこなすにしたがって拡張意欲もわいてくるもの。ニュータイプX1Cκ、X1Csはそうしたシステムアップに備えて、拡張I/Oポートを2ポート内蔵した発展型。さらにX1Cκでは、JIS第一水準漢字2965種を含む3707種の文字・記号を収納した漢字ROMまで標準実装。読みやすい漢字かな混り文での表現が自在で、活用範囲もぐんと拡がります。——コンピュータ画像とテレビ・ビデオなどの実写の映像を自在に重ね合わせるスーパーインポーズ機能。そして高速・多彩な強力グラフィック機能。世界に先駆けて映像表現に新領域を拓いたX1シリーズのあの優れたグラフィック能力はすべて継承。もちろんX1シリーズの豊富なソフトもそのまま使える、コンパチブル設計。あらゆる分野で、上達に合わせてどんどんシステムアップができる夢のマシンです。

漢字を使えば、活用がさらに拡がります。









※X1Cs、X1Dの場合は漢字ROM 別売 が必要です。

主なオプション

●ミニフロッピーディスクドライブ	CZ-801F(S/R)	標準価格198,000円	●ドットプリンタ	CZ-800P	標準価格142,800円
●コンパクトフロッピーディスクドライブ	CZ-300F(S/R)	標準価格 79,800円	●ドットプリンタ	CZ-8PD2(S/R)	標準価格 79,800円
●CP/M®※(ミニフロッピー用)	CZ-5CPM	標準価格 16,800円	●カラープロッタプリンタ	CZ-8PP2(S/R)	標準価格 54,800円
●CP/M®※(コンパクトフロッピー用)	CZ-3CPM	標準価格 16,800円	●デジタルテロッパ	CZ-8DT	標準価格 89,800円
●漢字プリンタ	CZ-80PK(S/R)	標準価格123,800円	●漢字ROM(CZ-802C、803C用)	CZ-8KR	標準価格 38,000円

※CP/Mは米国デジタルリサーチ社の登録商標です。

発展OK X1Cs

パーソナルコンピュータ CZ-803C 標準価格 119,800円
14型カラーディスプレイテレビ(シャドウマスクピッチ0.45mm)
CZ-801D 標準価格99,800円
●X1Csにはローズレッド、メタリックシルバーの2色があります。

X1

パーソナルコンピュータ CZ-800C 標準価格 155,000円
14型カラーディスプレイテレビ CZ-800D 標準価格 113,000円
●X1にはローズレッド、メタリックシルバー、スノーホワイトの3色があります。

X1D

パーソナルコンピュータ+キーボード
CZ-802C
標準価格198,000円
14型カラーディスプレイテレビ
(マスクピッチ0.4mm)
CZ-802D 標準価格128,000円
●X1Dにはローズレッド、メタリックシルバーの2色があります。

豊富なX1のソフトが共通して使えるコンパチブル設計。

パソコンテレビ X1 シリーズ

〈X1シリーズの主な特長〉 ●メインCPUにZ80A(4MHz)、周辺コントロール用として2個のサブCPU搭載 ●大容量122KバイトRAM標準実装(メインメモリ64Kバイト) ●ユーザー定義のキャラクターゼネレータ、プライオリティ機能、座標変換機能などきわだつグラフィック能力 ●8オクターブ3和音のサウンドゼネレータ ●日付、時刻、番組予約が可能なタイマーつきカレンダークロック内蔵 〈ディスプレイテレビ〉 ●小さな文字や細かな縞模様もくっきりと再現するファインピッチブラウン管採用 ●RGB入力端子、ビデオ入力・テレビ出力端子装備

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) 東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)またはシャープエンジニアリング㈱〒114 東京都北区東田端2丁目13番17号 ☎(03)893-4649へ

資料請求券 X1シリーズ ベーマガ 1係

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

六本木パソコン。

マルチ人間たちよ、最先端がやってきた。

ニューメディア社会をむかえて、いちやく主役に踊り出たテレビとパソコン。どちらもますますマルチな才能を発揮して、実にお似合い。で、ふたつをいっしょにして誕生しました。Mr.PC。そのうえ、キーボードまでテレビ感覚のワイヤレスリモコンに。パソコンもテレビも離れた所から自在にコントロールできます。さらに、ビデオ編集に便利なスーパーインポーズ機能や内蔵時計による番組予約機能までそえて、ハイテックなデザインでコーディネイト。PC-6601の血統をすべて受けついで、Mr.PCはさらに豊かに生まれ変わりました。



新★発★売

●CPU/μPD780C-1(Z80Aコンパチブル)サブCPU×3●ROM/144Kバイト(BASIC32Kバイト×2 漢字ROM32Kバイト他)●RAM/66Kバイト(含FDバッファRAM2Kバイト)●マイクロフロッピィディスク/320Kバイト/ドライブ1ドライブ標準実装●キーボード/赤外線方式ワイヤレスリモコン(ケーブル接続可)●表示文字/最大80文字×25行、15色●表示文字/456種+漢字1024文字●グラフィック機能/640×200ドット(15色中4色)、320×200ドット(15色)他●音楽機能/FM音源8オクターブ3重和音+PSG8オクターブ3重和音●音声合成機能内蔵(音階付)●スーパーインポーズ機能内蔵●リアルタイマー内蔵(バッテリーバックアップ)●寸法:本体360(W)×345(D)×90(H)、キーボード330(W)×195(D)×32(H)、テレビ360(W)×400(D)×337(H)

●ボディカラー:ブラックメタリック/ワインレッド

●本体・キーボード(PC-6601SR)…標準価格155,000円
●ディスプレイテレビ(PC-TV151)…標準価格 94,800円

先進の、ワイヤレスキーボード&テレビパソコン、ミスターPC。

PC-2000シリーズ/PC-6000シリーズ PC-6001mkII/PC-6000シリーズ PC-6001mkIISR/PC-6600シリーズ PC-6601/PC-6600シリーズ PC-6601SR/PC-8000シリーズ PC-8001mkII
PC-8200シリーズ/PC-8800シリーズ PC-8801mkII/PC-100シリーズ/PC-9800シリーズ PC-9801E/PC-9800シリーズ PC-9801F/N5200 モデル05

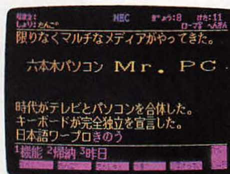
コンピュータ アンド コミュニケーション

【ワイヤレスキーボードにはじまる果てしなき才能のきらめき。】

コピーライターが、その文才にときめいた。

日本語ワープロソフト標準添付。 熟語変換で本格派の日本語ワープロソフトを標準添付。プリンタをつなげばその日から日本語ワープロに。さらに本体内には1024字の漢字ROMと456種のキャラクタジェネレータを内蔵。プログラムで自由に漢字をあやつれます。





ミュージシャンが表現力に飛びついた。

生の迫力、FM音源シンセ内蔵。 きわめてリアルなFM音源のデジタルシンセサイザを従来のPSGにプラス。それぞれ3重和音8オクターブの音づくりが可能です。6つの独立した音源としてアンサンブルもOK。これまでになく新鮮で原音に近い迫力でせまります。さらに、音階つきの音声合成機能も内蔵してさまざまな応用が可能です。



デザイナーがアートセンスに脱帽した。

カラフルな15色細密グラフィック。 640×200ドット(4色／15色中)、または320×200ドット(15色)の本格的なカラーグラフィック機能。文字表示も80字×25行表示まで実現して、より使いやすくなりました。



助教授が、博覧強記に驚いた。

320Kバイト／ドライブのマイクロフロッピィディスク内蔵。 パソコンの応用範囲を一挙に広げる3.5インチマイクロフロッピィディスク(320Kバイト／ドライブ)を1ドライブ内蔵。本体内に2ドライブまで増設可能です。



★ さ ら に 洗 練 さ れ て 新 登 場。



同 ★ 時 ★ 新 ★ 発 ★ 売

あのPC-6001mKⅡが生まれ変わりました。これまでの実績をすべて受けついで、より大きく飛躍。Mr.PCとほぼ同一の基本仕様、クラス最高の実力でさらに使いやすくなりました。

NECパーソナルコンピュータPC-6000シリーズ

PC-6001mkⅡSR（マーク）

本体標準価格……89,800円



高性能はヒトをやさしくする。

NECのパソコンファミリー



日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)……☎(03)452-8000
※電話番号は、よく確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

それぞれの頭脳(パソコン)に、



❺14型高解像度カラーディスプレイPC-KD651
標準価格……198,000円



❻14型高解像度カラーディスプレイ PC-KD351
標準価格……99,800円



❼14型カラーディスプレイ
PC-60M43
標準価格……65,800円



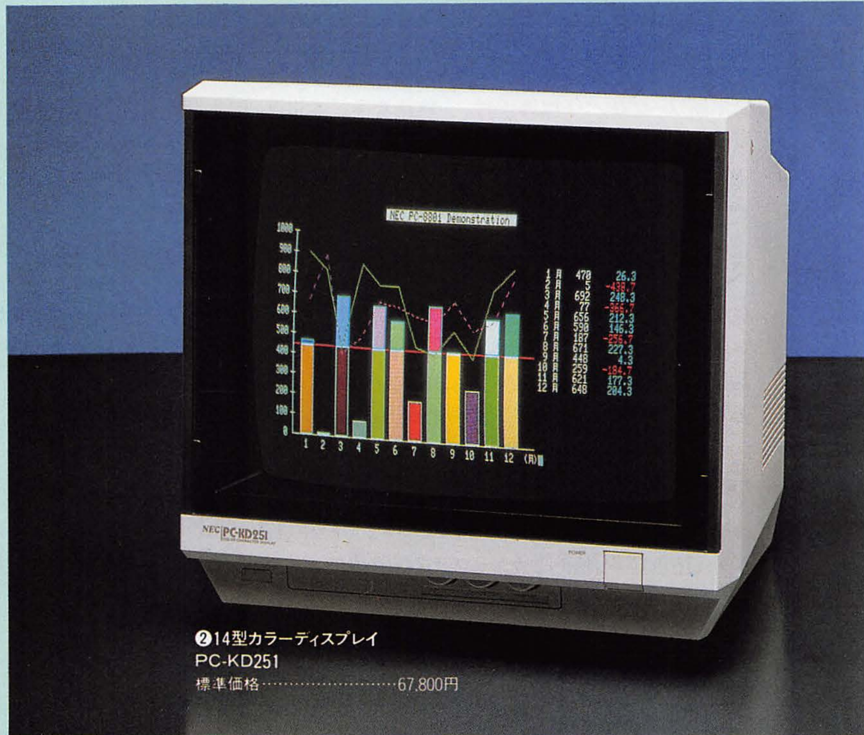
❽12型高解像度カラーディスプレイ PC-KD301
標準価格……89,800円



❾12型カラーディスプレイ
PC-KD201
標準価格……59,800円



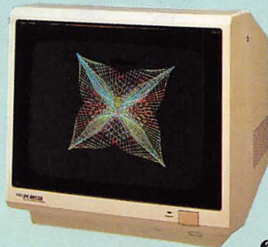
❿12型カラーディスプレイ
PC-6042K
標準価格……56,800円



❷14型カラーディスプレイ
PC-KD251
標準価格……67,800円



⓫14型高解像度モノクロディスプレイ PC-MD651
標準価格……59,800円



❸14型高解像度カラーディスプレイ
PC-8853N
標準価格……168,000円

優れた頭脳には、それにふさわしい顔があります。

コレと思うパソコンを選んだら、

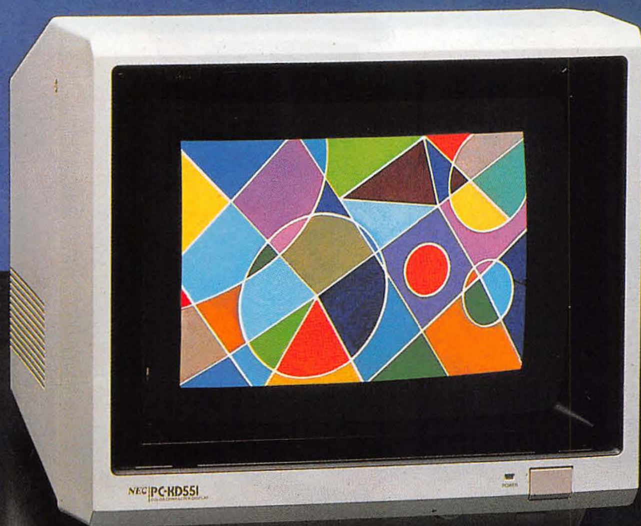
ピッタリくるディスプレイを選びましょう。

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種								☆は高解像度	標準価格(円)
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801E F	PC-8801mkII	PC-8001mkII	PC-6601SR	PC-6001mkIISR	PC-6601	PC-6001mkII		
①PC-KD551	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.39		○	○						☆	118,000
②PC-KD251	14	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.48		○1.2	○ 1	○	○	○	○	○		67,800
③PC-8853N	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.31		○	○						☆	168,000
④PC-KD552	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.43		■	○							112,000
⑤PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログRGB	0.31	○								☆	198,000
⑥PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.39		○1.2	○ 1	○	○	○	○	○	☆	99,800
⑦PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	RGB	0.7		△1.2	△ 1	△	●	●	●	●		65,800
⑧PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.36		○1.2	○ 1	○	○	○	○	○	☆	89,800
⑨PC-KD201	12	カラー	800	40×20	7×9	RGB	0.63		△1.2	△ 1	△	●	●	●	●		59,800
⑩PC-6042K	12	カラー	800	40×20	7×9	コンポジット	0.63					○	○	○	○		56,800

(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)■印は漢字第2水準の場合、文字が見えにくくなる場合があります。
1.…縦200ライン表示です。2.…Text画面での漢字の取扱いはできません。

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

それぞれの顔(ディスプレイ)。



❶14型高解像度カラーディスプレイ
PC-KD551
標準価格……………………118,000円


⑫14型高解像度モノクロディスプレイ PC-8851
標準価格……… 58,800円


⑬12型高解像度モノクロディスプレイ PC-8841
標準価格……… 44,800円


⑭12型グリーンディスプレイ
PC-8050N
標準価格……… 29,800円

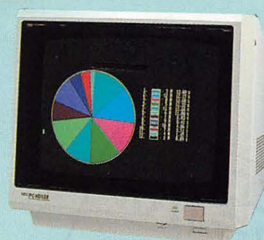

⑮12型アンバーイエローディスプレイ PC-8047
標準価格……… 46,800円


⑯9型グリーンディスプレイ
PC-8046
標準価格……… 35,800円


⑰12型グリーンディスプレイ
PC-6041
標準価格……… 36,800円


新発売
⑱14型カラーディスプレイ
PC-KD252
標準価格………67,800円

NECでは、すべての人が自分に合った機種を見つけられるように、
パソコン、ディスプレイとも豊富なラインナップを用意しています。
あなたに合った、最適の組み合わせを見つけてください。


❹14型カラーディスプレイ 新発売
PC-KD552
標準価格……………………112,000円


新発売
⑲15型ディスプレイテレビ
PC-TV151
標準価格………94,800円
(ブラックメタリック・ワインレッドの2色があります。)

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種								☆は高解像度	標準価格(円)
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801E F	PC-8801mkII	PC-8001mkII	PC-6601SR	PC-6001mkIISR	PC-6601	PC-6001mkII		
⑪PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・同期セパレート	—	○								☆	59,800
⑫PC-8851	14	モノクロ	2000 (最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○						☆	58,800
⑬PC-8841	12	モノクロ	2000 (最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○						☆	44,800
⑭PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○	○	○	○	○		29,800
⑮PC-8047	12	アンバーイエロー	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○	○	○	○	○		46,800
⑯PC-8046	9	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○	○	○	○	○		35,800
⑰PC-6041	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1	○	○	○	○	○		36,800
⑱PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	RGB	0.50		△	△	△	●	●	●	●		67,800
⑲PC-TV151	15	カラー	2000	80×25	7×7	RGB	0.49		△	△	△	●	●	●	●		94,800

新しいパソコンライフを鮮明に映し出すNECのディスプレイ群。

実力に人気が味方して、いま絶好調の天才パソコンFM-77。3.5インチマイクロフロッピィディスクドライブ、なんと【2基内蔵】。JIS第1水準漢字ROM、なんと【標準実装】。豊かなソフト資産+続ぞく登場 魅力の新ソフト、なんと【使いほうだい】。このマシンと仲よくなって、神童の名をほしいままにする青少年がふえているのは、うーむ、もはや【社会的事実】だ。

3.5インチマイクロフロッピィディスクを採用。

これまでの5インチミニフロッピィディスクとソフトコンパチで、しかも320KB(1ドライブ)と、小型・高密度化を実現しました。



標準実装の漢字ROMが、日本語対応に威力を発揮。

JIS第1水準(2,965種)及びJIS非漢字(453種)が含まれています。

2個のCPUがフル稼動。

CPUの役割を分散する、汎用コンピュータの設計思想を受け継いだアーキテクチャを採用しました。

メインメモリは最大256KB。64KBを標準実装。

F-BASIC V3.0が多彩な機能をサポート。

FM-77のプログラム言語は、FM-7、FM-NEW7と互換性のあるF-BASIC V3.0を採用しています。

ユーザフレンドリな言語 FM Logoを標準添付。

高性能プラス多才のグラフィック機能。

FM-77は、640×200ドットの高分解能表示が魅力です。カラーモード時は、1ドットごとに8色までの色指定ができるほか、テキストとの混在表示、ドットごとの色交換もOK。400ラインカード*を本体に装着すればば640×400ドットの表示も可能になります。

＊オプション

スーパーインポーズ*でオリジナルの映像づくり。

テレビやVTRなどの画像と、パソコンの文字やグラフィックパターンがドッキング。VTRへの録画も可能です。

＊オプションのスーパーインポーズユニットが必要です。

サブシステムの充実で、画像処理がさらに高速化。

FM-77は、VRAMのアクセス方式にサイクルスチールを導入。描画速度が最高でなんと2倍(FM-7比)にアップしました。また、高速の漢字表示が、日本語ワープロや漢字端末としての利用価値を高めます。

音にも熱中。8オクターブ・三重和音のサウンド機能。

操作性抜群のキーボード、しかもセパレートタイプ。

大容量1MB/ドライブ のフロッピィディスクをサポート。

※F-BASIC V3.5、OS-9およびCP/M-80にてサポート。

拡張性に優れたカード群。

RS-232C、MIDI、マウス、音声合成など。

新発売 400ラインセットII ¥49,800

①400/200ラインカード ②64KB RAMカード ③F-BASIC V3.5

- カラー16色中2色、640×400ドットのグラフィックスが実現。
- テキストは80字×25行の16色カラー表示。
- メインメモリは128KBに拡張。

広がるアプリケーションに対応するソフトウェア体系。

- F-BASIC V3.5(400ラインセットに含まれています)
- OS-9 Level 1/Level 2* (＊400ラインセットが必要です)
- CP/M-80® (Z80カードに含まれています)

※CP/M-80®は、デジタルリサーチ社の登録商標です。
(上記はFM-77の特長です。)

もう天才がとまらない。



'84通産省選定 グッドデザイン商品



ディスクとソフトで差をつける天才パソコン。

FM-77 (セブンセブン)
¥228,000 (本体価格・FM Logo付)
ディスクドライブ1基タイプ¥198,000もあります。

すぐれたコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン。

FM-NEW7 ¥99,800 (本体価格)
ソフトは定評あるFM-7と完全互換、しかも数かずの卓越した機能をすべて継承しました。

いま、パソコンFMシリーズで
オリジナル
《センサーロボ》
プレゼント 実施中



1等 オリジナル センサーロボ
パソコンFMシリーズで動く、センサーつき無線操縦ロボット。 **500名様**



2等 ポケットバンド
LSI内蔵、タモリのイラスト入りミニオルガン。 **3,000名様**

●期間
'85 1/31(木)まで

いま、富士通のパソコンFMシリーズをお買い求めになると、抽選により、1等オリジナル〈センサーロボ〉を500名様に、2等〈ポケットバンド〉を3,000名様にプレゼントします。

●応募要項

FMシリーズ(FM-NEW7、FM-77、FM-11)の本体に添付されているアンケートはがきに必要事項をご記入のうえ、ウラ面下部に、①「オリジナルセンサーロボ希望」②本体製造番号(=S/N)の2点を付記して、1985年1月31日までにお送りください。(当日消印有効)

※当選の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

富士通株式会社：●パソコン販売推進部(03)502-0161 ●札幌営業所(011)271-4311 ●東北営業所(0222)64-2131 ●金沢営業所(0762)63-7621 ●長野営業所(0262)26-8222 ●静岡営業所(0542)54-9131 ●名古屋営業所(052)201-8611 ●大阪営業所(06)344-1101 ●広島営業所(082)221-2288 ●高松営業所(0878)51-8167 ●九州営業所(092)411-6311 ●沖縄営業所(0988)66-0655

■3.5インチマイクロフロッピィディスクは、富士通純正品をご使用ください。お問い合わせは——富士通サプライ株式会社☎(03)434-0141

このキングコングは キングコングみたいに やさしい。









National

−技術でひらく 世界の繁栄−

このやさしさは、ただのやさしさではない。

どう、やさしいのかと言えば。RAM32KBを標準装備。多彩なソフトを、思いのままに楽しめます。ビデオ出力はもちろん、RFコンバータも内蔵。いまご家庭でお使いのテレビに、直接つなぐことができます。プリンタインターフェイスを内蔵。プロッタやプリンタと接続すれば、図形や文字が簡単にプリントアウトできます。拡張性を満足させるダブルスロット。しかも、ご覧のような新感覚のデザインです。たたきやすいステップタイプのキーボード。ボディには新色テクニクスブラックを採用。これで、59,800円。なるほど、ただのやさしさではないのだ。

RAM32KB **CF-2700** 標準価格**59,800円** ▶付属品＝音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、グラフィック記号シール、取扱説明書 （写真のカラーテレビ TH14-N29G 標準価格78,000円）

新発売



KING KONG™

ソフトラック
プレゼント中



59年12月1日から60年1月20日まで。

CF-3000、2700、2000をお求めの方に、収納に便利なソフトラックをプレゼント。詳しくはキングコング取り扱い店で。

※写真のソフトは含まれていません

このキングコングは、キングコングみたいに、たくましい。

●本体とキーボードをセパレートにした高級タイプ ●大容量RAM64KB●16色マルチRGB対応●RF・ビデオ出力内蔵●独立10キー ●スロット部に新開発ソフトインサートコネクタ●プリンタインターフェイス、スーパーインポーズ端子付

RAM64KB **CF-3000** 標準価格**79,800円** ▶付属品＝音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、取扱説明書、BASIC説明書、グラフィック記号シール ▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル（別売CF-2507 標準価格6,000円）が必要です。 （写真のカラーテレビ TH14-N29G 標準価格78,000円）



RAM16KBのパソコン入門機CF-2000もよろしく！

ナショナル MSX パーソナルコンピュータ
キングコング™*

未来を開発する
三菱電機

筋肉と洋服だけじゃ、モテないよ。

未来の先生から、教室で言えない、レタスなアドバイス。

青春はレタス。君たちのLet us! Letus。

青春は汗と涙と体力だけじゃ、もったいない。首からうえも、うんと遊ばせて、いつも新鮮なのがいいみたい。16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵したLet usだったら、誰にでもすぐやさしい。いろいろフクザツな青春を、こんな気さくな機能で応援してくれる。さあはじめよう。Let us! Letus。

すぐ使えて役に立つ16KBの簡易言語(C-BOL)。

7つのパッケージ・プログラムを持つ16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵しました。電源を入れれば、①家計簿、②住所録、③ファイル管理、④成績管理、⑤メモ帳、⑥健康管理、⑦ロボット操作の7プログラムがすぐ使えます。バラエティにあふれ、お父さんにもお母さんにも、とてもやさしく役に立つ。余裕の16KBなので、ファミリーでどんどんつきあえます。(ML-F120、ML-F120D)

ほかにもこんなに。気さくな機能もりだくさん。
●どんなTVも即、接続。RFモジュレータ内蔵。RF出力内蔵で、お手持ちのテレビに即、接続。買ったその日から楽しめる、というわけです。●鮮明画像で楽しもう。RGB出力を内蔵。(ML-F120D) RGB対応テレビにダイレクト接続すれば、驚くほどの鮮明画像。C・G(コンピュータ・グラフィック)もゲームも、鮮やかに。●RAM・ROM各32KB、C-BOL16KBを標準実装。(ML-F110はRAM16、ROM32KB)

●使い方ひろがります。ダブルスロット設計。
●システムアップも自在。各種インターフェース内蔵。
●色鮮やかに16色。カラーグラフィック機能。
●8オクターブ、3重和音のコンピュータサウンド。
●ジョイスティック2個、マシン語モニター内蔵のHEXキー接続可能。(いずれも別売)

※C-BOLとは、三菱が独自に開発した簡易言語。作表がしやすく、誰にでも使いやすいよう工夫されています。

RGB対応、機能フル装備のハイクラス機。



ML-F120D形標準価格74,800円(本体価格)

手軽に楽しめる入門用コンピュータ。



ML-F110形標準価格54,800円(本体価格)

16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵して、すぐ役立つ。
Letus
三菱ホームコンピュータ



ML-F120形標準価格64,800円(本体価格)

三機種デビュー、三菱から。

※左の写真は、本体(ML-F120)64,800円と家庭用TV(14C-330)64,800円の組合せ例です。組合せ標準価格129,600円
※写真の画像は簡易言語メニューを表示する初期画面です。
■商品に関する、お問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキにカタログ請求券を貼り、〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800　三菱電機群馬製作所ML-F120係へ。
■ML-F120D、120、110形には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保存して下さい。※ MSX マークは、マイクロソフト社の商標です。

MSX

カタログ請求券
Letus
マイコンBASIC 8501

TOSHIBA

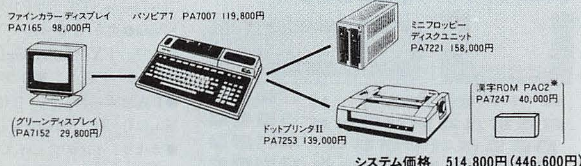
システムでひろがるね。

学習にも、ビジネスにも、自由なシステムが組めるパソピア7。

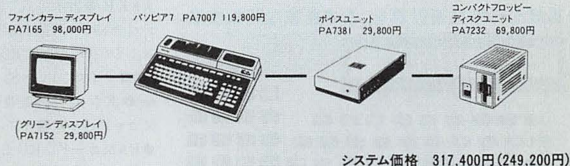
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

岡田有希子

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



●( )内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

PASOPIAシリーズ
- ●パソピア1600
- ●パソピア16
- ●パソピア7
- ●パソピアミニ
- ●パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター(03)457-2951

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

使い方360度 PASOPIA7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区芝浦1-1-1㈱東芝 OA機器事業部(03)457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン 札幌(011)221-5023/仙台(0222)67-5018/大宮(0486)51-1100/秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)481-0522/パソピア富山(0764)91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に…E&Eの東芝
(エネルギーとエレクトロニクス)

CASIO

RAMカードでアッという間に専用機。



データの収集・処理に威力。2スロットの「RAMカード」方式採用。

ロード・セーブに手間をかける時代は、もう終わりました。プログラムやデータが保存でき、すぐに使える、画期的な「RAMカード」システムを採用した即戦力型ポケコンの登場です。2スロット方式だから、カードの組み合わせ方次第で、データ収集・処理も無限に可能。たとえば、多量のデータ分析を行なう場合、数式・実験式をプログラムカードとし、もう1枚をデータカードとして使えば、次々と差し換えるだけでスピーディーに処理が行なえます。その上、このシリーズ初のカタカナ入力方式採用でより見やすく使いやすくなった〈PB-500〉。また、統計機能を強化した、豊富な66関数搭載の〈FX-750P〉。スピードを要求される現場で、たちまちお役に立ちます。

●新登場!使いやすい、見やすい、カタカナ入力。



PB-500 ¥24,800(本体価格)

(付属品:RC-4 1枚、活用ハンドブック、ソフトケース)



●高度な科学技術計算をこなす豊富な関数機能。



(ワンキー関数) **FX-750P** ¥24,800(本体価格)

(付属品:RC-4 1枚、活用ハンドブック、ソフトケース)

主な仕様 ●使用言語:BASIC ●ROM:約27KB ●RAM:標準4KB(RC-4)、最大8KB ●表示方式:24桁ドットマトリクス液晶表示 ●電源:リチウム電池(CR2032)2個 ●サイズ:186×82×16㎜ ●重さ:243g(電池・RAMカード込み) ■オプション ●RAMカード:RC-2(2KB) ¥5,500/RC-4(4KB) ¥10,000 ●カセットインタフェイスつきミニキャラクタープリンタ FA-20 ¥17,800

データバンク機能搭載。最先端の「RAMカード」コンピュータ。

電話番号や住所などメモデータの記憶や呼び戻し(検索)が簡単にできるデータバンク機能を搭載。複雑計算をなんなくこなすポケコン機能はもちろんのこと、スケジュール表や製品リスト、単価表、家計簿など、必要な情報を記憶させた「RAMカード」を差し込めば、アッという間に専用機。様々なデータやプログラムがすぐにスタートします。また、よく使う命令語の入力がワンタッチでできるワンキーコマンド機能を装備。関数の入力もワンキーでラクラクです〈FX-720P・FX-820P〉。

●命令語の入力が簡単なワンキーコマンド機能。

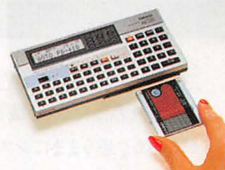


※写真は、PB-410。FX-720Pは、ワンキー関数タイプです。

PB-410 ¥15,800(本体価格)

(ワンキー関数) **FX-720P** ¥16,800(本体価格)

(付属品:RC-2 1枚、データバンク活用ハンドブック、ソフトケース)



●新発売!プリンタ搭載の最新鋭機。



(ワンキー関数) **FX-820P** ¥29,800(本体価格)

(付属品:RC-2 1枚、データバンク活用ハンドブック、キャリングケース)

主な仕様 ●使用言語:BASIC ●RAM:標準2KB(RC-2)最大4KB(RC-4) ●表示方式:12桁ドットマトリクス液晶表示 ●電源:リチウム電池(CR2032)2個 ●サイズ:〈PB-410・FX-720P〉165×82×14.3㎜、〈FX-820P〉173×95×26㎜ ●重さ:〈PB-410・FX-720P〉177g、〈FX-820P〉335g(電池・RAMカード込み) ■オプション ●RAMカード:RC-2(2KB) ¥5,500/RC-4(4KB) ¥10,000 ●カセットインタフェイスFA-3 ¥7,900 ●PB-410・FX-720P用ミニキャラクタープリンタFP-12S ¥16,500

▲使う人、使う目的で選べるカシオのポケットコンピュータ。▲



CPC(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ) 会員募集

プログラムを送ってCPCのメンバーになろう。CPC会員、ただいま大募集。

CPCとは、Casio Pocket Computer Club(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)の略。カシオのポケットコンピュータを使っているみんなの楽しいコミュニティクラブです。メンバーになると、うれしい特典がいろいろ。あなたもCPCのメンバーになってみませんか。

●**入会方法**:カシオのポケットコンピュータによるあなたのオリジナルプログラム(未発表のものに限る)を使用方法を明記の上、封書にてお送りください。●**特典**:CPC会員証がもれなく進呈されます。また、機関紙「タッチ&プレイ」が一年間無料送付されます。※優秀作品に関してはプログラムライブラリーに採用させていただきます。なお、お送りいただいたプログラムの権利は弊社に帰属します。●**宛先**:〒160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル カシオ計算機株式会社 電卓企画部CPC係



会員証

カシオ計算機株式会社 営業本部 〒160 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル ☎03(347)4811(代表)

資料請求券 MBM-1

TOSHIBA

想い、つづれるMSX

ワープロソフト内蔵で東芝から 新・登・場

有希子のポエム、初体験。

岡田有希子



東芝ホームコンピュータ 64Kバイト HX-21 ¥79,800

わたしの気持ちが活字になって出てくるなんてステキじゃない。詩も打ってみよう、ラブレターも打ってみよう……。こんな夢がカンタンにかなえられるのも日本語ワープロソフト内蔵だから。MSXの新しい波は、いつもパソピアIQから。

だから漢字ROM+プリンタで即、ワープロに変身。

● 日本語ワープロソフト内蔵（別売漢字ROM必要）

日本語ワードプロセッサ「漢字君」が内蔵されているので、漢字ROMとプリンタを組み合わせるだけで即、日本語ワープロに変身。漢字まじり文章や表の作成など、充実した機能も思いのまま。


漢字ROMカートリッジ HX-M200 ¥29,800 ドットプリンタ HX-P550 ¥84,800

- 臨場感も迫力もダブルサイズで満喫。ステレオ音声出力装備。
- 画像が選べる。RGB・RF・コンポジットの映像3出力内蔵。
- 64Kバイトがフルに使えるマルチ機能。拡張BASIC搭載。
- コミュニケーションが広がるRS-232Cインタフェース装備。
- システムアップがさらに便利に。上・背面のダブルスロットタイプ。
- AV志向の先進デザイン。操作性にすぐれた本格的キーボード。
- ゲームに学習にホームユースに、多彩に揃ったソフトコレクション。

※映像3出力はHX-21、22に内蔵。RS-232CインタフェースはHX-22に装備。

新登場（HX-20シリーズ）

64Kバイト HX-20 ¥69,800 64Kバイト HX-22 ¥89,800
64Kバイト HX-21 ¥79,800

- 64Kバイト HX-10DPN ¥69,800
- 64Kバイト HX-10DP ¥67,800
- 64Kバイト HX-10D ¥65,800
- 16Kバイト HX-10S ¥55,800

ワープロ初体験

漢字ROMが当たる！当たる!! 1,000個

HX-20シリーズ(HX-20、21、22)をお買い上げの方の中から抽選で毎月300名様(12月は400名様)に漢字ROM(¥29,800相当品)をプレゼント。詳しくは店頭で。



期間：昭和59年11月1日～昭和60年1月31日

PASOPIA IQ

MSX

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

資料のご請求は 〒105 東京都港区芝浦1-1-1 株式会社東芝 ホームコンピュータ営業部☎03(457)3777

資料請求券 マイコンBASIC 1月号

先端技術をくらしの中に…E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝

コンピュータを最大限に生かす周辺機器

Logitec

コンピュータをフルに生かす名クルー。——ロジテック。

バルーンに乗ることのない、勝利者たち。
風の中で競うバルーンパイロット。
彼の輝かしい記録は、むしろクルー達が造りあげた。
彼らの生みだす最高のコンディションに、勝利の女神は微笑む。
コンピュータとその周辺機器も同じ。
コンピュータをフルに生かす名クルー 。——ロジテック。



the PERIPHERAL only by Logitec

プリンタ	サーマル方式により印字音が静かな各種パソコン対応	KP-1000S	¥ 39,800
	DIP SW切替による各種パソコン対応	KP-3000	¥ 84,000
	印字速度165CPSの高印字品質(PC専用機)	KP-5000	¥ 98,000
ディスクドライブ	PCシステムとの調和、高級感が抜群のデュアル設計(PC-8001、PC-8001MKII、PC-8801、PC-9801専用機)	K-305PC	¥128,000
	FMシステムとの調和、高級感が抜群のデュアル設計(FM-7、FM-8専用機)	K-305FM	¥128,000
カラーディスプレイ	マスクピッチ0.39mm、640ドット×400ラインの高解像度表示。カラー16色、最大4,050文字表示。PC/FM切替可能	K-124S	¥105,000
	マスクピッチ0.31mm、640ドット×400ラインの高解像度表示。カラー16色、最大4,050文字表示。PC/FM切替可能	K-134	¥128,000
デジタイザ	誰にでもスムーズに図形入力でき、高性能、低価格	K-510	¥148,000
コードセレクター	低価格で高性能しかも小型、軽量で正にパソコン向け	K-520	¥148,000
光モデム	パソコン・端末間のデータ伝送に外部磁界/電界/静電気の影響を受けない	K-702	¥ 98,000
マルチプレクサ	1チャンネルのRS-232Cポートが4チャンネル以上に拡張可能	M-100A	¥ 68,000

※その他、各種ソフトウェアも取扱っております。

光モデムパック K-741-1P

外部からのノイズを一切シャットアウトし、時分割多重通信により、必要な信号すべてを1組の光ケーブルで送受信できる超小型フルライン光モデム。
インターフェイスはRS-232C。
通信距離は最大80m、通信速度0-20Kbps。パック内容：K-741-1 2個、光コネクター4個付プラスチックファイバー5m。



¥99,800

関東電子株式会社

マイコン営業部 〒101 東京都千代田区外神田2-15-2 ☎03-257-6221
システム営業部 〒101 東京都千代田区外神田2-15-2 ☎03-257-6291
大阪支店 〒556 大阪市浪速区日本橋3-3-5 ☎06-632-0207(代)

●札幌営業所 ☎011-832-0131 ●仙台営業所 ☎0222-33-0257 ●長岡営業所 ☎0258-32-8888 ●宇都宮営業所 ☎0286-34-7505
●群馬営業所 ☎0270-23-2301 ●多摩営業所 ☎0423-44-8111 ●神奈川営業所 ☎0427-45-6511 ●千葉営業所 ☎0472-48-2955
●沼津営業所 ☎0559-51-2888 ●浜松営業所 ☎0534-64-2238 ●名古屋営業所 ☎052-263-1693 ●京都営業所 ☎075-343-0995
●広島営業所 ☎082-227-5536 ●福岡営業所 ☎092-474-5777 ●熊本営業所 ☎0963-26-1166

ベーマガ1月号

コンピュータを最大限に生かす周辺機器

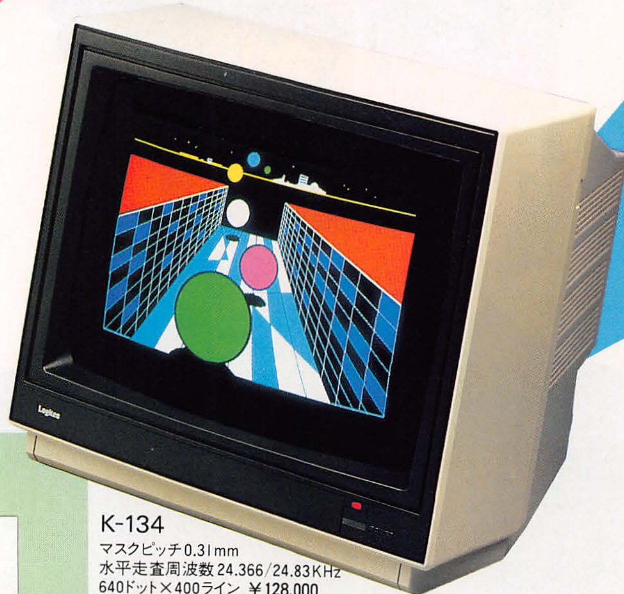
Logitec

綺麗。

あざやかさの魔法だね。
ロジテックが描く巧緻の世界。



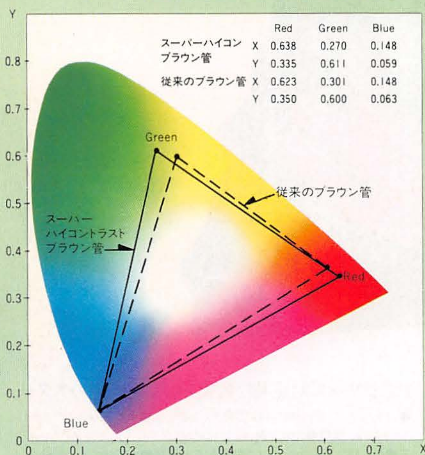
K-124S
マスクピッチ0.39mm
水平走査周波数24.366/24.83KHz
640ドット×400ライン ¥105,000



K-134
マスクピッチ0.31mm
水平走査周波数24.366/24.83KHz
640ドット×400ライン ¥128,000

ブラウン管色度図　色度図表(CIE 1931)

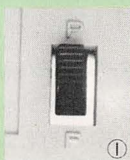
		Red	Green	Blue
スーパーハイコンブラウン管	X	0.638	0.270	0.148
	Y	0.335	0.611	0.059
従来のブラウン管	X	0.623	0.301	0.148
	Y	0.350	0.600	0.063



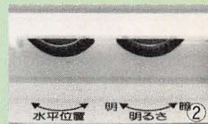
※この表でGreenやRedがより原色に近いことがわかります。

スーパーハイコントラストブラウン管で、色鮮明

●マスクピッチ0.31mm(K-124Sは0.39mm)の高精細画像●640ドット×400ラインの高解像度表示●NEC PC-9801、8801シリーズ、富士通FM-11シリーズにスイッチの切替で対応(写真①)●カラーは16色(Pモード時は8色)●水平位置調整・明るさ調整(写真②)、フォーカス調整、スクリーン調整機能付●最大4,050文字まで表示●画面角度の切替可能なアームスタンド付



①



②

関東電子株式会社

本　社　東京都千代田区外神田1-11-5 〒101
マイコン営業部　東京都千代田区外神田2-15-2 〒101 TEL03(257)6221㈹
大阪支店　大阪市浪速区日本橋3-3-5 〒556 TEL06(632)0207㈹

●札幌営業所 ☎011-832-0131 ●仙台営業所 ☎0222-33-0257 ●長岡営業所 ☎0258-32-8888 ●宇都宮営業所 ☎0286-34-7505 ●群馬営業所 ☎0270-23-2301
●神奈川営業所 ☎0427-45-6511 ●多摩営業所 ☎0423-44-8111 ●千葉営業所 ☎0472-48-2955 ●沼津営業所 ☎0559-51-2888 ●浜松営業所 ☎0534-64-2238
●名古屋営業所 ☎052-263-1693 ●京都営業所 ☎075-343-0995 ●広島営業所 ☎082-227-5536 ●福岡営業所 ☎092-474-5777 ●熊本営業所 ☎0963-26-1166



今や時代を表現する呼び名、それがパソコンライフ。ソフトも多種多彩に開発され、使用目的もぐんとひろがりました、たのしく便利になりました。そこで必要になるのが、おすすめしたいのが、実力と人気のスタープリンタ。たとえば、ワープロソフトとスタープリンタと組めばパソコンは、たちまちワープロに。ビジネスソフトと組めば、顧客管理や財産管理なども完璧にこなします。パソコンライフの花を咲かせたい、ならプリンタのスターと、組んで咲こうよ。

とことん組むなら、スター・プリンタ。

PCシリーズ対応機、名実ともにプリンタのスター。

●このクラスでは群を抜く毎秒120桁の高速印字●上級機なみのマクロインストラクション機能●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式●ひらがな、カタカナも打てる豊富な文字種類●オプションにより、8Kバイトまでの拡張やシリアル(RS-232C)接続が可能

G-10XpII

¥74,900



美保純

パソコンと

主演か、助演か、共演か、
組んで咲こうよ、パソコン諸君。

ソフトと

増えて、咲いて、百花繚乱
いずれのソフトと組んでみるか。



スター・プリンタパソコン対応表

	G-10XpⅡ G-15XpⅡ G-10XpJ ST-80	DPX510P DPX515P	G-10XfⅡ G-15XfⅡ DPX510F DPX515F DPX510J radix-10 radix-15
MSX	○[1] ＊	＊	＊
PC-6001mkⅡ	⊙[2]	⊙[2]	＊
PC-6601	⊙[3]	⊙[3]	＊
PC-8001	○ ⊙[4]	○	☆
PC-8001mkⅡ	○ ⊙	○ ⊙	☆
PC-8801/mkⅡ	○ ⊙	○ ⊙	☆
PC-9801/E/F	○ ⊙	○ ⊙	☆
FM-7/NEW7	☆	☆ ⊙[5]	○ ⊙
FM-77	☆	☆ ⊙[5]	○ ⊙
FM-8	☆	☆ ⊙[5]	○ ⊙
FM-11/AD2/BS	☆	☆ ⊙[5]	○ ⊙
PASOPIA5/7	○ ⊙	○ ⊙	☆
FP1000/1100	☆	☆	○ ⊙
APPLEⅡ	＊	＊	⊙[6]
SMC70/777	＊	＊	＊
MULTI-8	＊	＊	＊

○/グラフィックキャラクターがすべて一致。
☆/〒、市、町、村、人、▒、以外のグラフィックキャラクターがすべて一致。
⊙/CRTハードコピーがとれます。
＊/リストをとることが可能。
注） 1)ST-80のみ 2)N60m-BASICの時のみ有効です。 3)N66m-BASICの時のみ有効です。 4)PC-8001本体にハードコピーコマンドがありませんが、専用ROMを使用することによりできます。 ネオローグ PC-8023用 ¥8,000 5)DIPSW-3ONにすればできます。 6)グラフスター（INTERFACE）が必要になります。

スター・プリンタ対応 アプリケーションソフトウェア

〈G-10XpⅡ/G-15XpⅡ対応〉

◎日本語ワードプロセッサ・PC66用（3.5D本体標準品）
◎ 〃 PS-80-1012-2W・PC80Ⅱ用……（5D）¥56,000
◎ 〃 PS-88-1013-2W・PC88用……（5D）¥48,000
◎ 〃 PS-88-1009-2W・PC88用……（5D）¥45,000
◎簡易 〃 PSC-008・PC88用………（5D）¥38,000
□漢字BASIC PC-8037-2W(K)・PC80用(5D）¥20,000
□ 〃 PC-8087(K)・PC80Ⅱ用 （8D）¥22,000
□ 〃 PC-8834-2W(K)・PC88用…（5D）¥20,000
□ 〃 PC-8884(K)(8D)¥22,000―以上NEC
◎ユーカラJJ・PC60Ⅱ、80Ⅱ、88用 （5D）¥19,800（C）¥9,800
◎ユーカラ・PC88用……………………（5D）¥28,000
◎パソワード98（英文ワープロ）・PC98用（5/8D）¥38,000
――――――以上東海クリエイト
◎ワードランサー・PC80Ⅱ用………（5D）¥36,800――アイシー
△CANDY・PC98用……（5/8D）¥40,000――アスキー
◎PC-KANJIMK2・PC80Ⅱ用…………（5D）¥19,800
◎PC-KANJI V2・PC80用……………（5D）¥24,000
◎PC-KANJI88・PC88用……………（5/8D）¥19,800
◎PC-KANJI88C・PC88用………………（C）¥9,800
□漢字EDITOR88・PC88用…………（5/8D）¥12,800
□漢字EDITOR98・PC98用…………（5/8D）¥20,000
○アドレスノート88・PC88用……………（5D）¥14,800
――――――以上PC-KANJIユーザースクラブ
◎自給自足・PC80、80Ⅱ、88用（5D）¥9,800 ICランドラスター
◎いろは・PC80、80Ⅱ、88用（5D）¥29,800 ― 光栄マイコン
◎漢字8001・PC80、80Ⅱ用…………………（5D）¥18,000
◎P-漢日本語WP・PC80、80Ⅱ用……………（C）¥7,500
――――――以上日本コンピュータ設計
◎速筆NE200-PR02・PC88用……………（5D）¥20,000
◎ 〃 NE400-PR02・PC88用 …………（5D）¥20,000
◎ 〃 NE500-PR02・PC88用（C）¥8,800――以上大啓
◎SIMPLE WORD・PC80Ⅱ用… （5D）¥18,000（C）¥9,800
△SIMPLE ARTIST・PC80Ⅱ用 （5D）¥14,800（C）¥8,000
――――――以上コーラル
△The 葉書・PC88、98用（5/8D）¥38,000――ジャコム
◎Super Writer・PC88用（5D）¥25,000――ツクモ
◎Word Mate（英文ワープロ）・PC80Ⅱ、88、98用……（5D）¥39,000
○パラム/2（縦横計算）・PC80Ⅱ、88、98用…（5D）¥39,000
○パラム/3（グラフ作成）・PC80Ⅱ、88、98用 （5D）¥39,000
○GRAPH/mKⅡ・PC80Ⅱ用……（5D）¥19,000
○GRAPH/98・PC98用…………（5D）¥19,000
――――――以上高電社
◎印刷工房・PC88用（5D）¥14,000――モーリン
◎漢字ワープロP6-WT1.0・PC66用(C）¥7,000
◎ 〃 P6-WT1.2・PC60Ⅱ、66用
…………………………（C）¥8,000
◎ 〃 P6-W1.0・PC66用
…………………………（C）¥10,100
―以上YKエレクトロニクスアカデミー

〈DPX510P/DPX515P対応〉

◎日本語ワードプロセッサ（※）・PC66用
（3.5D、本体標準品）――――NEC
◎ユーカラJJ（※）・PC60Ⅱ、80Ⅱ、88用……
…………………（5D）¥19,800（C）¥9,800
◎ユーカラ（※）PC88、98、100用
（5/8D）¥28,000 ――以上東海クリエイト
◎PC-KANJI MK2・PC80Ⅱ用 （5D）¥19,800
◎PC-KANJI V2・PC80用……（5D）¥24,000
◎PC-KANJI 88・PC88用……………（5/8D）¥19,800
◎PC-KANJI 88C・PC88用…………………（C）¥9,800
――――――以上PC-KANJIユーザースクラブ
◎自給自足・PC80、80Ⅱ、88用…………………（5D）¥9,800
――――――ICランドラスター
◎いろは・PC80、80Ⅱ、88用（5D）¥29,800 ― 光栄マイコン
◎COMAS WPM2・PC80Ⅱ用…………（5D）¥49,800
◎COMAS WPN1・PC88用…………（5D）¥49,500
◎COMAS WPN2・PC88用…………（5D）¥75,000
◎COMAS WPN8・PC88用…………（8D）¥75,000
――――――以上コマス株式会社
◎P-漢日本語WP・PC80、80Ⅱ用……………（C）¥7,500
――――――日本コンピュータ設計
◎速筆NE200-PR02・PC88用 …………（5D）¥20,000
◎速筆NE400-PR02・PC88用 …………（5D）¥20,000
◎速筆NE500-PR02・PC88用 ……………（C）¥8,800
――――――以上大啓
◎SIMPLE WORD・PC80Ⅱ用…（5D）¥18,000（C）¥9,800
△SIMPLE ARTIST・PC80Ⅱ用 （5D）¥14,800（C）¥8,000
――――――以上コーラル
○STAT80・PC80用……………………（5D）¥148,000
○STAT80mkⅡ・PC80Ⅱ用……………（5D）¥148,000
○電子カードIRIS80・PC80、80Ⅱ用……（5D）¥39,800
○GRAPH8・PC80Ⅱ用……………………（5D）¥35,000
――――――以上パーソナルメディア
◎The PC漢字・PC80Ⅱ、88用(5D）¥68,000（C）¥48,000
――――――ソフト＆ハード社
◎Super Writer・PC88用（5D）¥25,000――ツクモ
△スーパーホロスコープ漢字版・PC88用 （5D）¥7,800（C）¥6,800
――――――日本ファルコム
◎JET-8801A・PC88用（5D）¥38,000――Carry lab.
□漢字BASIC（※）PC88用……………（5D）¥9,800
――――――㈱システムソフト
◎SMW7040K・SMC70、777用………（3.5D）¥49,800
◎SMW7040L・SMC70、777用………（3.5D）¥59,800
――――――以上SONY

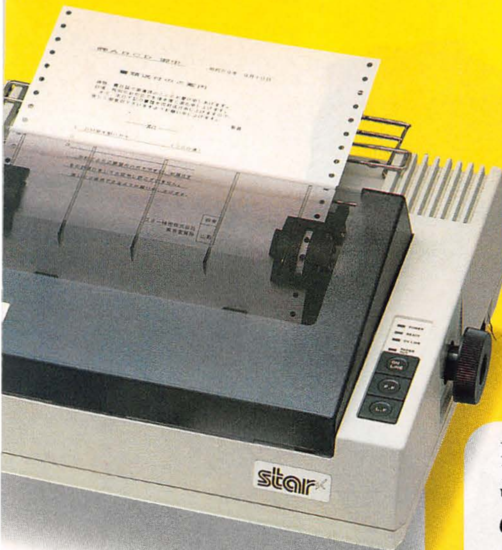
〈G-10XfⅡ/G-15XfⅡ・DPX510F/DPX515F対応〉

◎PN-101・FM7、8、11用…（5D）18,000・¥30,000・¥40,000
◎PN-102（PN-101辞書Utility）・FM7用（5D）¥12,000
◎FM-JWP/11・FM11用……………（5D）¥150,000
◎FM-JWP/C・FM7、8用………………（C）¥12,500
◎FM-JWP/S・FM7、8用……………（5D）¥39,800
◎FM-JWP/7・FM7用………………（5D）¥20,000
○FM- PLAIN/7・FM7用……………（5D）¥20,000
○FM-KOKYAKU・FM7、8用…………（5D）¥30,000
○FM-ZAIMU・FM7、8、11用………（5/8D）¥150,000
○FM-ZAIMUⅡ・FM7、8、11用……（5/8D）¥180,000
○FM-ZAIMU Option・FM7、8、11用 （5/8D）¥50,000
――――――以上三和ビジネス
◎COMAS-WP V1・FM7、8用…………（5D）¥49,800
◎COMAS-WP V2・FM7、8用…………（5D）¥75,000
◎COMAS-WP V8・FM8用……………（8D）¥75,000
◎COMAS-E1・FM11用………………（5D）¥55,000
◎COMAS-E5（AD2用）・FM11用………（5D）¥75,000
○COMAS-K2（給与）・FM7、8、11用…（5D）¥119,800（8D）¥155,000
◎COMAS-P2・FM11用………………（5D）¥75,000



〔ソフトの分類〕◎：ワープロ ○：簡易言語・データベース □：OS・言語関係 △：その他
〔略記号〕 PC60Ⅱ＝PC6001mkⅡ、 PC66＝PC-6601、 PC80＝PC-8001、 PC80Ⅱ＝PC-8001mkⅡ、
FM7はNEW7、77を含みます。 （※）＝DIP-SW3 ON

とことん組むなら、スター



組んで咲きます。スターの顔ぶれ。

鈴木清順

実力と人気のスターたち
ミゴトな花を咲かせます。

PCシリーズと、
FMシリーズと組んで
ワイドに活躍するスター。

G-10X*pII*/**G-10X***fII*

¥74,900

●このクラスでは群を抜く毎秒120桁の高速印字●上級機なみのマクロインストラクション機能●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式 ●ひらがな(*pII*タイプ)、カタカナ、イタリック文字(*fII*タイプ)も打てる豊富な文字種類●オプションにより、8Kバイトまでの拡張やシリアル(RS-232C)接続が可能



G-15X*pII*/**G-15X***fII*……120CPS、136桁ビジネスプリンタ、オプションで8Kバイト拡張可能…………¥117,000
DPX510P/DPX510F…120CPS、80桁パーソナルプリンタ、豊富なグラフィック機能装備…………¥85,000
DPX515P/DPX515F…120CPS、136桁ビジネスプリンタ、ソフト充実のベストセラー機…………¥128,000

新発売



日本語処理に実力発揮。
PCシリーズ対応、漢字プリンタのスター。

G-10X*p***J**……………………………¥104,900

●JIS第一水準漢字2965文字種ほか、豊富な文字種類。●テキストモード毎秒120桁、漢字モード毎秒約20桁印字●双方向印字可能●漢字縦書きモード時の右サイドライン可能●半角文字、倍高文字印字可能●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式●接続ケーブル標準装備

DPX510J…JIS第一水準漢字装備、80桁漢字プリンタ、テキストモード120CPS、漢字モード約20CPS…………¥128,000



超高速200CPS、
スター・プリンタの頂点に立つスター。

radix-10……………………………¥168,000

●驚異の超高速印字、毎秒200桁を実現●リバースフィード機構装備●オートペーパーセットなど、親切機能もふんだんに搭載●NLQ(ニアレタークォリティ)96種のプリントが可能●パラレルはもちろん、シリアルインターフェイスも標準装備●16Kバイトの大容量プリントバッファを標準装備●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式

radix-15…超高速200CPS、136桁プリンタ、パラレル、シリアルインターフェイス、16Kバイトプリントバッファ標準装備…¥198,000

MSX、
PCシリーズ対応。
音の静かな
ホームユース・
プリンタのスター。

ST-80

¥39,800 MSX対応

新発売



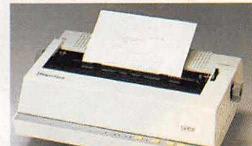
●音の静かなサーマルプリント方式●高速60CPSの双方向印字が可能●話題のMSXと人気のPCシリーズに対応●押えに押えた魅力のプライス●接続ケーブル標準装備

MSXマークはマイクロソフト社商標です。

鮮明な
アウトプット、
デイジーホイール・
プリンタのスター。

PowerType

¥129,000



●印字速度18CPS、双方向印字可能●1ホイール96文字種、100以上のホイールが選択可能●キューム用ソフト、ドットプリンタ用ソフトが使用可能●パラレル、シリアルインターフェイス標準装備

◎COMAS-WP77E・FM77用
……………………………(3.5D)¥38,000
◎COMAS-WP77G・FM77用…………(3.5D)¥55,000
◎WPサポートソフト・FM7、8、11用……(5/8D)¥25,000
○漢字データベースCOMAS K2E・FM7、8、11用
……………………(3.5/5D)¥55,000(8D)¥85,000
○ 〃 COMAS K2G・FM7、8、11用
……………………(3.5/5D)¥85,000(8D)¥120,000
○ 〃 COMAS K2S・FM7、8、11用
……………………(3.5/5D)¥99,800(8D)¥135,000
△Letter Bank・FM7、8、11用
(3.5/5D)¥33,000 (8D)¥38,000 以上コマス株式会社
◎F-漢日本語WP・FM7、8用…………………(C)¥7,500
———日本コンピュータ設計
○スーパー漢字住所録・FM7用 (5D)¥16,500(C)¥12,500
△スーパーホロスコープ漢字版・FM7用 (5D)¥7,800(C)¥6,800
———以上日本ファルコム
○グラフ8簡易グラフパッケージ・FM7、8用…(5/8D)¥35,000
○電子カードIRIS80・FM7、8用…(5D)¥58,000(8D)¥60,000
———以上パーソナルメディア
○FMCALC・FM7、8、11用 (5D)¥48,000(C)¥15,000
○漢字FMCALC・FM11用………………(5D)¥58,000
□日本語FLEX・FM7、8用………………(5D)¥63,000
———以上ソフトマート
◎文々II・FM7、8用(5D)¥18,800——関東電子株式会社
◎WORD KING・FM7用………………(5D)¥18,000
◎文太・FM7用(C)¥9,800———以上CSK
◎会話例文集・FM7、8用………………(5D)¥29,800
———データーポップ
◎FM-WORP V2-FM7、8用…………(5/8D)¥60,000
———富士通興業
△The葉書・FM7用……………………(5D)¥38,000
———ジャコム
◎The FM漢字・FM7、8用 (5D)¥68,000(C)¥48,000
———ソフト&ハード社
◎文典・FM7、8用……………………(C)¥9,800
◎清書納言・FM7、8用………………(C)¥9,800
◎JMAX・FM7用………………(3.5/5D)¥9,800
———以上Wonder Soft(発売元コムパック)
◎JET-FM・FM7、8用……………(5D)¥26,800
———Carry lab
○パラム/K1(データベース)・FM7、8、11用
……………………………(5D)¥49,000
○パラム/2(縦横集計)・FM8用…(5D)¥39,000
○パラム/3(グラフ作成)・FM8用 (5D)¥39,000
———以上高電社
◎Sure Sura・FM7、8用……(5D)¥18,000
———経沢ソフト研
◎不知火・FP1000/1100用…(5D)¥24,800
———和知電子
◎純漢・FP1000/1100用…(5D)¥42,000
———技術評論社

PC88=PC-8801/mkII、PC98=PC9801

・プリンタ

star

スター精密株式会社
本　　社/静岡市中吉田194 〒422-91 ☎0542-63-1118(営業直通)
東京営業所/東京都台東区東上野3-15-14 ウエノエストビル 〒110 ☎03-833-1101
大阪営業所/大阪市西区新町1-2-13 新町ビル 〒550 ☎06-535-1122
※資料の請求は住所・氏名・年令・職業をご明記の上、スター精密㈱本社営業部までお申込みください。

資料請求券
BASICマガジン
85.1

YAMAHA

システムアップで
世界が拡がるヤマハMSX



拡張性で差をつける
本格派MSXマシン。
YIS503 ¥64,800

ゲームだけでは、もったいない。

MSX少女、ワープロで目



本格的ワープロシステムを
手軽に実現。
漢字ワープロユニット
SKW-01 ¥49,800



高密度16ドットヘッドによる、高品質印字。A4からハガキ、名刺まで各種用紙が使え、ワープロ以外にも多彩に使えます。
熱転写プリンタ
PN-01 ¥89,800

MSX MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

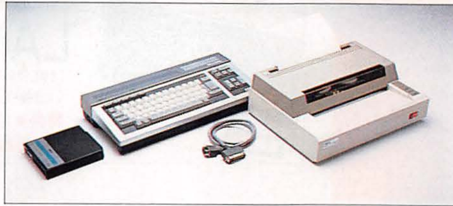
立つ。

本格的日本語ワープロもOK
word processing system 503W

ヤマハのMSXは、素敵なイメージマシン。独自のサイドスロットにより、思いのままに変身できる。たとえば「漢字ワープロユニット」を装着すれば、本格的な日本語ワープロに。さらに標準ROMスロット、YIS503だけのリアスロットにオプションを追加して、機能充実。3スロットをフルに活かせば、MSX少女の愉快度は加速する。

MSXが、本格的日本語ワープロへ変身。JIS第1水準を含む3564文字内蔵。クラスの人気者になれそうだ。

人気集中のワープロ。ヤマハMSXなら楽々こなしてしまう。漢字ワープロユニットをサイドスロットに装着するだけで、準備はOK。通常の使用に充分な、JIS第1水準を含む3,564種類の文字が使え、これ以外の文字や記号が必要な時は簡単に作って登録できます。よく使う熟語や短文も登録して自由に使用可能。しかも、漢字変換はカナ/かな/ROMA字どれからでも、また「音読み」「訓読み」どちらからでも可能。使いやすさが違います。さらに用紙サイズが自由なプリンタは、高密度16ドットヘッドによる高品質印字。便箋やハガキにも直接プリントできます。オプションを追加すれば、コンピュータ住所録づくりも。必要なデータを即座に呼び出し、ラベルやハガキに宛名印刷も可能。楽しくて実用性充分。ワープロ少女は、目立ってしまう。**●日本語ワープロシステム503W組合せ合計価格￥210,500**/YIS503(本体) ￥64,800、漢字ワープロユニットSKW-01 ￥49,800、熱転写プリンタPN-01￥89,800、プリンタケーブルCB-01￥5,000、ビデオケーブル※VC-01￥1,100



YAMAHA
漢字ワープロユニット
(SKW-01)
自由自在に、スピーディーな文章づくり。

音楽自在のデジタルシンセに
music system 503M

MSXが、デジタルシンセに変わる。FM音源の多彩な表現力。オプションを加えれば自由な音創りの世界が。

●ミュージックシステム503M組合せ合計価格￥115,500/
YIS503(本体) ￥64,800、FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01 ￥19,800、ミュージックキーボードYK-10(49鍵) ￥29,800、ビデオケーブル※VC-01 ￥1,100



楽しさ抜群。グラフィックの世界
graphic system 503G

TV画面に、ライン、サークル、ボックスなどを簡単に描いたり、16色をフルに使って塗り分けたりが自由自在。メモリー機能で、描いた順に自動再生をさせることもできます。

●グラフィックシステム503G組合せ合計価格￥85,700/
YIS503(本体) ￥64,800、グラフィックカードセットZGA-01 ￥19,800(新発売)、ビデオケーブル※VC-01 ￥1,100



※ディスプレイモニタは家庭用カラーTVをご使用下さい。ビデオ端子がないTVは、ビデオケーブルVC-01のかわりに、家庭用カラーTVアダプタRF-01 ￥7,800が必要です。
●上記の各システムは、パソコンと周辺商品の組合せ例です。



ホームパーソナルコンピュータ
YIS503

●￥64,800/ヤマハだけの3スロット(ROM・サイド・リア)を装備。だから、面白さが大加速。●その差も歴然。上級VDPでクッキリ鮮明画面。●プリンタにダイレクトにつなげる親切設計。●2本のジョイスティックが使えて、面白さ2倍。●8オクターブ3重和音。オプションで本格的な8重和音。まさにヤマハの実力。●オフコンと同じ高級ステップスカルプチャーキーボード採用。●ゲームにも使いやすいカーソルキー。

ホームパーソナルコンピュータ
YIS303



だれでも使える、コンピュータ入門機。
￥49,800

32K RAM/RGBユニットSRM-01￥12,800(新発売/YIS503用) ●YIS503のRAM容量を64KBに拡張。●アナログRGB出力回路内蔵。●別売RGBケーブルRC-01￥5,500



オプション〔音楽システム用〕:●SFG-01をBASICでコントロール **FMミュージックマクロYRM-11￥7,800** ●目で見ながら自由な音創りが楽しめる **FM音色プログラムYRM-12￥7,800** ●自分で作った曲をコンピュータが自動演奏 **FMミュージックコンポーザYRM-15￥7,800** ●ポータサウンドのプレイカードで自動演奏が可能 **プレイカードセットZPA-01￥12,800**(プレイカード別売) ●**44鍵ミュージックキーボードYK-01￥17,800** **〔日本語ワープロシステム用〕**:●漢字の住所録作成やラベル印刷に **漢字住所録YRM-16￥7,800** ●作成文書の記憶、読出しに **データメモリカートリッジUDC-01￥9,800** **〔その他〕**:●SFG-01、SKW-01をROMスロットに接続 **ユニットコネクタUCN-01￥7,800** ●リアスロットでROMカートリッジを使うために **シングルカートリッジアダプタCA-01￥3,800** ●**アナログRGB対応ユニット(YIS503専用)SRG-01￥9,800** ●**家庭用カラーTVアダプタRF-01￥7,800**

●上記の製品のお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、百貨店でどうぞ。●資料請求は〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社 AY-X1係まで。

パソコン BIG セール

PC、JXからMSXまで話題の品が勢揃い!ソフト・周辺機器など豊富な品揃えと特別価格でビッグに開催中!

今なら、お得な特別クレジット取扱中!(12月31日まで)

●10回分割払い10%・15回分割払い15%・20回分割払い18%の通常手数料が……

10回→6%・15回→9%・20回→12% とお得な特別クレジットがご利用頂けます。

●'85夏のボーナス一括払い(手数料なし)・'85夏½・冬½のボーナス2回払い(但し冬のお支払い分に3%の手数料がかかりますのでご了承下さい)取扱中。

★特別クレジット、ボーナス払いの取扱いメーカーは、NEC・富士通(オアシス除く)・シャープ・キャノンです。

●30万円以上のパソコン製品お求めの場合、36・48・60回の長期で手数料も割安なパソコンクレジットも取扱中。各社クレジットカードもご利用頂けますので、係員にお気軽にお申し付け下さい。



LAMIC会員募集中

LAMIC(ラミック)とは、Laox Micom Club(ラオックス・マイコン・クラブ)の略称です。3000円以上のパソコン製品お求めの方なら、どなたでも入会できます。

特典●1.ソフトテープを会員特別価格で提供
2.新製品発表会、工場見学会などに特別ご招待

ソフトも周辺機器も豊富に揃って、ホビーからビジネスまで、どんな用途にも対応するベストセラー機です。



- 本体(NEC/PC-8801MKII・モデル30、ミニフロッピー2台内蔵)…¥275,000
- 14型カラーディスプレイ(NEC/PC-KD552)……¥112,000

★合計価格¥387,000

ボーナス併用30回払いの一例

- 頭金……¥45,000
- 第1回目支払額……¥7,175
- 2回目以降分割払金……¥6,800×29回
- ボーナス時加算額……¥30,000×4回

★お支払総額 ¥369,375 **月々¥6,800**



幅広いソフトウェア、充実した機能と使いやすさで人気の16ビットマシン。

- 本体(NEC/PC-9801F₂・ミニフロッピー2台内蔵)……¥398,000
- 14型カラーディスプレイ(NEC/PC-KD551)……¥118,000
- プリンター(NEC/PC-PR201)……¥298,000

★合計価格¥814,000

ボーナス併用48回払いの一例

- 頭金……¥70,000
- 第1回目支払額……¥12,082
- 2回目以降分割払金……¥8,100×47回
- ボーナス時加算額……¥50,000×7回

★お支払総額 ¥812,782 **月々¥8,100**





日本語処理機能を充実した〈漢字BASIC〉ビデオをつなぐだけでスーパーインポーズ録画ができる〈デジタルテロッパ内蔵〉など高機能を搭載。

- X-1ターボ・Model30(シャープ/CZ-852C、ミニフロッピー2台内蔵)¥278,000
- 15型カラーディスプレイテレビ(シャープ/CZ-850D)……¥129,800

★合計価格¥407,800

ボーナス併用36回払いの一例

- 頭金……¥40,000
- 第1回目支払額……¥13,080
- 2回目以降分割払金……¥7,500×35回
- ボーナス時加算額……¥25,000×6回

★お支払総額 ¥465,580 **月々¥7,500**

X-1ターボは3タイプ、目的に合わせて、お選び下さい。

- Model 20(CZ-851C/ミニフロッピー1台内蔵)¥248,000
- Model 10(CZ-850C/カセットレコーダー内蔵)¥168,000





ソフトも豊富、FMシリーズの、とびっきりの名作。

- 本体(富士通/MB25015)……¥99,800
- 14型カラーディスプレイ(富士通/MB27343)……¥67,800
- データレコーダ(サンヨー/MR-33DR)……¥12,800
- ディスプレイ台(LMS-8000)……¥8,000

★合計価格¥188,400

20回払いの一例

- 頭金……¥25,000
- 第1回目支払額……¥7,820
- 2回目以降分割払金……¥7,600×19回

★お支払総額……¥177,220

月々¥7,600



カラフルにファッショナブルに登場したソニーのパソコン



手軽に持ち運べるキャリングハンドル付

付属のカーソルジョイスティックをさし込んで、ゲームが楽しめます。

SONY/HB-101★標準価格¥46,800

●2スロットで、ゲームに便利なポーズボタン付●RAM16KB(32・64KBに拡張可能)●HIT BIT機能も更に充実●色は赤・黒・アイボリーの3色です。

MSXパソコン¥25,000より

ソフトも周辺機器も各種展示中です。

こんなに手軽に美しく

ワードプロセッサ

実際に触れてお試し下さい。

機能豊富に、よりコストハイパフォーマンスを追求して、お求め易くなったワードプロセッサ。ビジネスにプライベートに、その便利さで注目を集める、話題の機種勢揃い!

トスワードがコンパクトになって新登場



東芝 TOSWORD JW-P30

●幅360×奥行380×高さ85%のコンパクトサイズ●約67000語の豊富な日本語辞書●A4で5ページ分の文書が記憶可能●24×24ドットの美しい印字で、音の静かな熱転写方式採用●優れた罫線機能で作表も簡単●見やすく打ちやすい1行40文字表示★標準価格¥280,000

高度なカラーグラフィックや迫真のデジタルシンセを搭載してPC-6000シリーズがパワーアップ!



●音声合成機能、カラーグラフィック機能が更に充実●FM音源デジタルシンセ内蔵
●日本語ワープロ・ゲーム・ミュージックシステム・ビデオテロップ作成の各ソフト付

PC-6001mkIISR

(マーク)

- ●本体(NEC/PC-6001mkIISR)……………………¥89,800
- ●14型カラーディスプレイ(NEC/PC-KD252)……¥67,800
- ●ディスプレイ台(NEC/PC-60M75)………………¥5,500

★合計価格¥163,100

●

離れて操作ができる、ワイヤレスキーボード&テレビパソコン





●日本語ワープロ・ユーティリティ・ゲームのマイクロフロッピーディスクソフト付●最大640×200ドットの細密カラーグラフィック機能●生の迫力、FM音源シンセ内蔵

●3.5インチフロッピーディスク1ドライブ内蔵

- ●本体(NEC/PC-6601SR)……………………¥155,000
- ●15型カラーディスプレイテレビ(NEC/PC-TV151)……¥94,800

★合計価格¥249,800

NEW PRODUCTS
新製品情報

ラオックスにあのIBMパソコン新登場



JX

IBMパーソナルコンピューター

JX-3

●3.5インチフロッピー2ドライブ内蔵

多彩な機能とソフトウェアで、幅広く使える、プライベート16ビットパソコンです。

●基本・英文・拡張表示の3つのモードの操作により、米国で開発された数多くのソフトウェアの使用や高解像度画面の表示などいろいろな使い方のできるマルチモードです●O・Sには日本語DOSを採用、漢字ROM、かな漢字変換用辞書機能など日本語処理機能も充実●RAMは最大512KBまで拡張可能●最大720×512ドットの高解像度ディスプレイ

- ●本体(IBM/JX-3・3.5インチフロッピー2台内蔵)………¥332,000
- ●14型カラーディスプレイ(IBM/5515-3)…………¥166,000

★合計価格¥498,000



フロッピーディスク
(5インチ、両面倍密、10枚入)
¥6,400

小さい、軽い、簡単。編集作業も自由にできる。熱転写プリンター装備。



富士通 オアシス・ライト

●キーボードとプリンタを一体にまとめて、LPジャケットなみのコンパクトサイズ●辞書機能は約40,000語●本体内にA4判2ページ分の記憶が保存可能●印字は24ドットの鮮明な文字で、音の静かな熱転写プリンタ●日本語ワープロのほかに、欧文ワープロ機能を備えた国際派●乾電池もOK‥★標準価格¥220,000



シャープ/WD-500 ミニ書院

●サイズも使いやすさもタイプライター感覚●辞書は約8万語●官製ハガキへの直接印字も可能、鮮明32×32ドット熱転写プリンター装備●ローマ字とカナの2ウェイ入力●B5・A4・B4(縦)の用紙が使えます
……………………★標準価格¥330,000

組み合わせ自在



NEC/NWP-5N 文豪

●使う人によって、使う場所によって、キーボードとフロッピーを自由に組み合わせることができるフリーセレクションタイプ●ワイドで見やすい12型ディスプレイ●A4判250ページ分の文書が記憶できます●24ドットの熱転写プリンタ●5インチフロッピー装備
★システム価格¥398,000から



キヤノン PW-10

●使いやすい50音配列のキーボード●42,190語の豊富な辞書機能●記憶方式は独自のメモリカードで最大8,071文字まで記憶できます●2電源方式★標準価格¥148,000

ラオックスパソコン取扱店

秋葉原本店 国電秋葉原駅前歩いて2分 ☎03-253-7111

コンピュータ・メディア 国電秋葉原駅中央通り ☎03-253-1341

新宿店 マイコンシティ 新宿駅東口、靖国通り、伊勢丹会館並び ☎03-350-1241

東京地区	サウンドショップ	●国電秋葉原駅前、歩いて1分	☎03-253-7111
	ニュー楽器館	●国電秋葉原駅、歩いて4分	☎03-258-4141
	荻窪店	●国鉄荻窪駅北口、青梅街道沿い	☎03-398-5100
	錦糸町店	●錦糸町駅ビル"テルミナ"4F	☎03-634-2131
	蒲田店	●サンライズカマタ通り	☎03-734-5171
	小岩店	●総武線小岩駅近く、サンロード	☎03-672-1061
	三鷹店	●新30m道路沿い、大沢交差点そば	☎0422-32-3741
	吉祥寺店	●吉祥寺駅北口、近鉄百貨店並び	☎0422-21-3471
	調布店	●調布駅北口、京王線線路際	☎0424-84-0211
千葉地区	市原店	●五井駅ヨーカドー隣り	☎0436-21-5331
	稲毛店	●国鉄総武線稲毛駅東口そば	☎0472-53-2136
	船橋ららぽーと店	●ららぽーと2F、専門店街	☎0474-34-3971
	千葉駅ビル店	●総武線千葉駅ビル3F	☎0472-27-5318
神奈川地区	厚木店オーディオ館	●小田急線本厚木駅前	☎0462-22-2722
	横浜伊勢佐木町店	●伊勢佐木町通り	☎045-261-1251
	大和店	●大和電報電話局隣り	☎0462-61-2011
	戸塚店	●国道1号線沿い、戸塚消防署前	☎045-881-3161
埼玉・栃木地区	浦和店	●浦和駅前コルソ4F	☎0488-24-5311
	岩槻店	●16号線バイパス沿い、岩槻消防署近く	☎0487-57-2561
	北浦和店	●北浦和駅西口、線路際、徒歩2分	☎0488-33-8811
	わらび店	●わらび駅東口、歩いて2分	☎0484-43-2161
	大宮駅ビル店	●大宮駅ビル"ピノ"5F	☎0486-44-3551
	春日部店	●東武野田線春日部駅西口	☎0487-54-4171
	小手指店	●小手指駅北口、駅前大通り(角)	☎0429-23-1851
	川口店	●川口駅東口、銀座通り	☎0482-56-0011
	志木店	●ららぽーと志木6F	☎0484-74-9041
	小山駅ビル店	●ファッションランド小山駅ビル2F	☎0285-23-4652

こんなシステム知ってますか

パソコンのソフトウェアをニューメディアで買おう!!

ELEKIDと呼ばれるこのシステムは、電々公社のDEMOSセンターに登録されているソフトウェアの中から、希望するソフトウェアをパソコン端末機によって取り出す、画期的なシステムです。つまりELEKIDに登録されている商品は売り切れの心配もなく必ず買えるということです。おなじみのソフトハウスが大集合、しかも登録ソフトは、今後どんどん増える予定です。

このシステムは、コンピュータ・メディアの3Fで取扱っています。

●区域内の配達は無料です。

5000円以上の商品お買い上げの場合、当社配達区域内は無料配達致します。詳しくは係員におたずねください。

●アフターサービスは万全です。

首都圏に網羅したサービススポットで、皆様のご要望に即、お応えできる体制を整えていますので、ご安心下さい。

●地方発送承ります。

秋葉原本店・新宿店・コンピュータメディアにおいては、地方発送承ります。係員にお気軽にお申し付け下さい。

LAOX



送料無料 全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします。

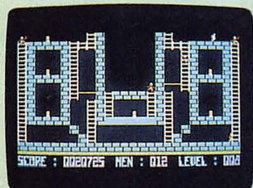


J&P メールショッ

■ロードランナー

ソフトプロ





150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。君のオリジナルゲームも作れる。

機　種	メディア	価　格	注文No.
X-1	テープ	¥4,800	M1-1
X-1	3D	¥5,800	M1-2
X-1	5″2D	¥5,800	M1-3
FM-7	テープ	¥4,800	M1-4

■チョップリフター

ソフトプロ





君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか！戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

機　種	メディア	価　格	注文No.
FM-7	テープ	¥4,800	M1-5
FM-7	5″2D	¥5,800	M1-6
FM-77	3.5D	¥5,800	M1-7
X-1	テープ	¥4,800	M1-8

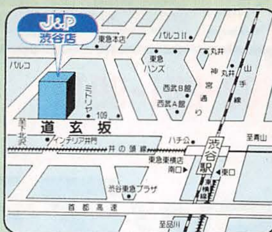
野球狂	機　種	PC-8801/mkII	X-1	PC-6001mkII	FM-7	自分のチームと対戦相手の選手のデータを入力。それに従ってリアルタイムゲームが楽しめます。
	メディア	テープ	テープ	テープ	テープ	
ハドソン	価　格	¥4,000	¥4,000	¥4,000	¥4,000	
	注文No.	M1-9	M1-10	M1-11	M1-12	
ニュートロン	機　種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	X-1	ニュートン村のロン君は、村1番の木に登り、セッセと木の実採り。毛虫やカマキリが攻撃して来る。グラフィックの美しさと、コミカルな動きが大人気！
	メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ	
小西六エニックス	価　格	¥4,800	¥6,800	¥4,800	¥4,800	
	注文No.	M1-13	M1-14	M1-15	M1-16	
ドラゴンスレイヤー	機　種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	FM-7	プレイヤー次第でゲームが無限に広がるロールプレイングが、アクションゲームのフィーリングでできる！全方向スクロールアドベンチャー。
	メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2D	
日本ファルコム	価　格	¥4,800	¥7,200	¥4,800	¥7,200	
	注文No.	M1-17	M1-18	M1-19	M1-20	
パンチボールマリオ	機　種	X-1	FM-7	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	カメ、カニ、ハエにボールをぶつけて転ばせ、すかさずけとばすと点数が入るよ。
	メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D	
ハドソン	価　格	¥3,600	¥3,600	¥3,600	¥5,800	
	注文No.	M1-21	M1-22	M1-23	M1-24	
ロードランナー	機　種	PC-6001/mkII	PC-8001/mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。
	メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2D	
システムソフト	価　格	¥4,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800	
	注文No.	M1-25	M1-26	M1-27	M1-28	
ボルガード	機　種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	X-1	３機合体／衝撃のメカシューティングゲーム／次々と現われる敵機を攻撃し、エネルギーFULLでヴォルガードに変身。
	メディア	テープ	5″2D	テープ	3D	
dBソフト	価　格	¥4,500	¥6,800	¥4,500	¥6,800	
	注文No.	M1-29	M1-30	M1-31	M1-32	
サンダーフォース	機　種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	FM-7	スクロールゲームの決定版／縦横にスクロールするグラフィック画面、宇宙空間のシーンは迫力満点。思わず熱中してしまう抜群の内容。
	メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2D	
テクノソフト	価　格	¥4,800	¥6,900	¥4,800	¥6,900	
	注文No.	M1-33	M1-34	M1-35	M1-36	
アズテック	機　種	PC-8801/mkII	FM-7	FM-77		アステカ文明の財宝を求めて地下迷宮へ…／数多くの怪物の立ちふさがる中を、武器を探していかに進むか？リアルタイムアドベンチャー。
	メディア	5″2D	5″2D	3.5D		
コンプティーク	価　格	¥6,800	¥6,800	¥6,800		
	注文No.	M1-37	M1-38	M1-39		
ちゃっくんぽっぷ	機　種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	FM-7	かわいい“ちゃっくん”を動かしてオリに囲われた“ハート”を取り返す楽しいアーケードゲーム。全14画面。
	メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ	
ニデコ	価　格	¥4,500	¥7,500	¥4,500	¥4,500	
	注文No.	M1-40	M1-41	M1-42	M1-43	
ブラックオニキス	機　種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801	X-1	人気No.１のロールプレイングゲーム。秘宝の伝説とロマンを求めて魔宮の扉の中へ。今君のアドベンチャーが始まる。
	メディア	テープ	5″2D	5″2DD	テープ	
BPS	価　格	¥5,800	¥7,800	¥7,800	¥5,800	
	注文No.	M1-44	M1-45	M1-46	M1-47	
プロフェッショナル麻雀	機　種	PC-8801/mkII	PC-9801F	FM-7	FM-7	実戦そのままの麻雀です。リーチはもちろん、つみ場、裏ドラ、二翻しばりが出来、対戦相手の強さも変更できます。
	メディア	5″2D	5″2DD	テープ	5″2D	
シャノアール	価　格	¥6,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800	
	注文No.	M1-48	M1-49	M1-50	M1-51	
サラダの国のトマト姫	機　種	PC-6001mkII	PC-8001mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	カボチャ大王に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。キュウリ戦士になった君は、姫を無事に救出できるかな。
	メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D	
ハドソン	価　格	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥6,800	
	注文No.	M1-52	M1-53	M1-54	M1-55	
ザ・コックピット	機　種	PC-8801/mkII	PC-9801	X-1	MZ-1500	今大人気の３Dフライトシミュレーター。航空力学の知識をもとにパイロット訓練用フライトシミュレーターをパソコン上で実現しました。
	メディア	5″2D	5″2D	テープ	QD	
コムパック	価　格	¥5,800	¥5,800	¥4,800	¥5,800	
	注文No.	M1-56	M1-57	M1-58	M1-59	

ピング

メールショッピングのお申し込みは J&P 渋谷店で承ります。

フロアーごあんない

- 4F パソコン教室
  - ●パソコン教室
  - ●パソコンプレイルーム
- 3F OA機器・専門書籍
  - ●ビジネスパソコン●ワードプロセッサ
  - ●ビジネスソフト●専門書籍
  - ●ハンドヘルドコンピュータ
- 2F ビジネスパソコン
  - ●パソコン●ディスプレイ
  - ●プリンタ●フロッピーディスク
  - ●パソコンアクセサリー
- 1F ホビーのパソコン
  - ●ホビーパソコン●テレビゲーム
  - ●ゲームソフト●学習ソフト



Personal Computer Store
J&P 渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150)
☎(03)496-4141

■プラズマライン
テクノソフト



驚異の3D映像。君は勝者になれるかスペースレースに挑戦。スターシップを操り宇宙のチェックポイントを通過してゴールへ到達するリアルタイムゲーム。

機種	メディア	価格	注文No.
PC-8801/mkII	テープ	¥4,800	M1-60
PC-8801/mkII	5″2D	¥6,900	M1-61
PC-6001mkII	テープ	¥4,800	M1-62
X-1	テープ	¥4,800	M1-63

■将棋名人
アポロテクニカ



パソコン側の指手の強さ、早さを是非お確かめ下さい。強すぎる方には、駒落し将棋にて挑戦してきます。どこまで駒を落として勝ちつづけられますか?

機種	メディア	価格	注文No.
PC-8801/mkII	テープ	¥3,800	M1-64
PC-8801/mkII	5″2D	¥4,800	M1-65
PC-9801F	5″2DD	¥4,800	M1-66
MZ-1500	QD	¥4,800	M1-67

フラッピー dBソフト

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801F	X-1
メディア	テープ	5″2D	5″2DD	テープ
価格	¥4,500	¥6,800	¥6,800	¥4,500
注文No.	M1-68	M1-69	M1-70	M1-71

全200画面の超難解リアルタイム思考ゲーム。ブルーストーンを所定の位置まで運べば1面クリア。

暗黒星雲 T&Eソフト

機種	FM-7	FM-7	PC-8801/mkII	PC-6001mkII
メディア	テープ	5″2D	5″2D	テープ
価格	¥4,800	¥6,800	¥6,800	¥4,800
注文No.	M1-72	M1-73	M1-74	M1-75

スターアーサーの伝説パートII。メフィウスを凌ぐフルグラフィックス20画面の超大作。3Dリアルタイム戦闘用修業プログラム付。リアルタイムのみでもゲーム可。

ポーラースターIII キャリーラボ

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801	FM-7
メディア	テープ	5″2D	5″2D	テープ
価格	¥3,800	¥5,800	¥5,800	¥3,800
注文No.	M1-76	M1-77	M1-78	M1-79

3Dスクロールゲーム。戦闘機の攻撃をかわし、要塞にプラズマミサイルを打ち込め。

英雄伝説サーガ マイクロキャビン

機種	PC-9801F	PC-9801	PC-8801/mkII	PC-9801
メディア	5″2DD	5″2D	5″2D	8″2D
価格	¥9,800	¥9,800	¥9,800	¥9,800
注文No.	M1-80	M1-81	M1-82	M1-83

80枚を越えるフルイメージグラフィックス。3万字に及ぶメッセージ。アドベンチャーを越えたロール・ベンチャー・コミックス。

3Dゴルフシミュレーション Part2 T&E

機種	FM-7	FM-7	PC-8801/mkII	PC-9801E
メディア	テープ	5″2D	5″2D	5″2D
価格	¥4,000	¥6,800	¥6,800	¥6,800
注文No.	M1-84	M1-85	M1-86	M1-87

完全マシン語で画面処理が高速化。1人〜4人まで同時プレーが可能、3次元立体処理でリアル感満点!

プロテクター アポロテクニカ

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII		
メディア	テープ	5″2D		
価格	¥3,800	¥4,800		
注文No.	M1-88	M1-89		

君はアースファイターを操作して敵の4つの攻撃パターンに挑戦して下さい。1万点を越えるとアースファイターがドッキングするのだ。

チョップリフター システムソフト

機種	PC-6001mkII	PC-6601	PC-6001mkII	
メディア	テープ	3.5D	5″1D	
価格	¥4,800	¥6,800	¥6,800	
注文No.	M1-90	M1-91	M1-92	

君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか!戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

ミステリーハウスII マイクロキャビン

機種	PC-6001mkII	PC-8001mkII	MSX(32k)	
メディア	テープ	テープ	テープ	
価格	¥4,800	¥3,800	¥3,800	
注文No.	M1-93	M1-94	M1-95	

1階、2階、屋根裏、地下室など、いろいろな道具が隠されており、それを使って財宝を見つけだす知的ゲーム。

デゼニランド ハドソン

機種	PC-9801F	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-6001mkII
メディア	5″2DD	テープ	5″2D	テープ
価格	¥6,800	¥4,800	¥6,800	¥4,800
注文No.	M1-96	M1-97	M1-98	M1-99

ディズニーランドをパロッた5つのパビリオンのどこかに隠された秘宝を探し当てるべく、君はデゼニーランドに突入するのだ。アドベンチャーゲームだよ。

ジャン狂 ハドソン

機種	PC-9801F	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1
メディア	5″2DD	テープ	5″2D	テープ
価格	¥6,800	¥4,000	¥6,800	¥4,000
注文No.	M1-100	M1-101	M1-102	M1-103

まるで実戦さながらの対局感。人間とほぼ同じ思考プログラムにより、コンピュータはなかなか強敵です。

※一部新作商品について、メーカーの発売おくれのため発送までに若干の日数を要する場合があります。悪しからずご了承ください。

お申込み方法

右の注文書にご希望商品の注文No.および必要事項ご記入の上、現金書留にて J&P 渋谷店までお申し込みください。現金受領後、直ちに発送いたします。

● 記載以外のソフトのご注文も承りますので、詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。

現金書留申込み用紙

おところ 〒□□□-□□

TEL (　　)

おなまえ　　　　様

注文No.(ディスクサイズ)	数量	金額
－(　　)	本	円
－(　　)	本	円
－(　　)	本	円
－(　　)	本	円
－(　　)	本	円
合計	本	円

お申込み先:東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150) J&P 渋谷店メールショッピング係

ツクモ全店新春おとし玉

お問いあわせは 03-251-9911



FM NEW 7 スペシャルセット

FM NEW 7…￥99,800
TX12M2…￥99,800
（ナショナル12インチ2000文字モニター）
モニターケーブル……￥1,800
データーレコーダー ｝サービス品
ソフト6本 ｝

定価 ￥201,400
特価 ￥139,800

MZ-1500 スペシャルセット



MZ-1500……￥89,800
TX 12T1……￥67,800
（ナショナル12インチ1000文字モニター）
モニターケーブル……￥1,800
なんでもかんでもゲームパック（QD版2枚組） ｝サービス品
クイックディスク10枚 ｝

定価 ￥159,400 **特価 ￥99,800**

通信販売の申し込み方

1. 現金書留でご購入の際は、申し込み書同封の上、下記の所までお送り下さい。
   住所 〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
   九十九電機（株） 通信販売部 BMI係
2. 銀行振込でご購入の際は必ず、振込み前に申込み書をお送り下さい。又、商品名等を電話でお知らせ下さい。
   TEL 03－251－9911

振り込み先
富士銀行 神田支店 普通口座 No.894047

3. クレジットでご購入の際は、お電話でお問い合せ下さい。
4. 会員の方は会員番号をお書き下さい。

申し込み書（BM. I係）

ご住所 〒

お名前　　　　（会員番号　　　）TEL

セット名　　　金 額　　　送 料　　　合 計



ツクモ
九十九電機 株式会社

■通信販売は〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135 九十九電機(株) BM－I係

ニューセンター店	〒101	東京都千代田区外神田1-16-10	☎ 03（251）0987
5 号 店	〒101	東京都千代田区外神田3-1-14	☎03(251)0531～2
7 号 店	〒101	東京都千代田区外神田1-9-9	☎ 03（253）4199
8 号 店	〒101	東京都千代田区外神田3-14-9	☎ 03（251）0099
名古屋店 3 F	〒461	名古屋市中区大須3-30-86 ラジオセンターアメ横ビル内	☎ 052（263）1681
札 幌 店	〒060	札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1	☎ 011（241）2299
ビデオセンター店	〒060	札幌市中央区南二条西4 乙井ビルB1・1F	☎ 011（241）3999

■ご注文商品の中、未着の商品がございました時は通販受付電話で納品書No.をお知らせ下さい。尚、商品の詳しい取扱い等は、各販売店までお問い合わせ下さい。

セール 12月10日〜1月20日

★年末年始の予定★

●名古屋1号店
12月18日より年内無休
新春 元日より営業

●名古屋2号店
年内無休
新春 元日より営業

●東京秋葉原各店
年内12月30日まで営業
新春2日より営業(5号店・7号店のみ)

●札幌各店
年内12月30日まで営業
新春3日より営業

イベント・スケジュール

1月3日
◎秋葉原 ニューセンター店 福袋セール

1月3日〜15日
⊙札幌各店 新春おとし玉セール

東京 秋葉原電気まつり

═1月15日まで═

※お買い上げ5000円以上の方に抽選券を進呈
総額8000万円が当ります

MSX スペシャルセット

※MSXセットお買い上げの方に
Joyメカ1型(¥4,800)サービス中!!



スペシャルセット	Aセット	Bセット	Cセット
カシオ PV-7……¥29,800 ソフト1本サービス	ナショナル(キングコング) CF-3000…¥79,800 Joyメカ1型 ソフト サービス品	ソニー(Hit Bit) HB-75……¥69,800 Joyメカ1型 ソフト サービス品	MITSUBISHI(レタス) MLF-120‥¥64,800 Joyメカ1型 ソフト サービス品
合計特価¥26,800	合計特価¥71,800	合計特価¥63,800	合計特価¥57,800

ポケットコンピューターフェアー

PC-1251 スペシャルセット	PC-1260 スペシャルセット	PC-1261 スペシャルセット
シャープ ポケットコンピューター(4.2K) PC-1251……¥29,800 マイクロカセット+サーマルプリンター CE-125S…¥36,800 プリンター用紙 EA-1250…2本サービス ライブラリーサービス	シャープ ポケットコンピューター PC-1260……¥29,800 マイクロカセット+サーマルプリンター CE-125S…¥36,800 プリンター用紙 EA-1250…2本サービス ライブラリーサービス	シャープポケットコンピューター(4.4K) 2段表示、カナ文字OK! PC-1261……¥39,800 マイクロカセット+サーマルプリンター CE-125S……¥36,800 プリンター用紙 EA-1250…2本サービス ライブラリーサービス
合計特価¥39,500	合計特価¥49,800	合計特価¥54,000

スペシャルセットは3つとも
送料無料!
←名古屋店、札幌店でも好評販売中!

ポケコン・ハンドヘルドのことならおまかせ下さい。
東京ラジオセンター店
☎ 03-251-2657

通信販売の受付は 03(251)9911へ
●ご注文の際は、ご注文になりたい商品名をご記入の上、現金書留にてお願い致します。20万円以上は銀行振込みも取り扱っております。お問い合せ下さい。
富士銀行 神田支店 普通口座 No.894047

即決 ツクモ全国クレジットOK!!
●現金特別価格でツクモクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●60回払いまでできます。但し1回のお支払い額は3,000円以上。
●その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
●印鑑、身分証明書(免許証など)が必要です。

●取扱いクレジットカード
日本信販、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF、ジャックス
(尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談下さい)

■定休日 ●東京各店は毎週木曜日と第3水曜日 ●名古屋店は毎週月曜日 ●札幌店(マイコン・ビデオ店)は第3木曜日 ★セットの場合は梱包送料¥2,000を加算して下さい。



brother



「ブラザープリンター冬祭り」
期間 12月1日(土)〜昭和60年1月20日(日)
いま、ブラザーパーソナルプリンターをお買い上げの方にもれなく素敵な景品をさしあげています。ラインナップもそろって、ますます楽しくなってきたブラザープリンター。ユーザー・フレンドリーの使いやすさが好評です。

ブラザーパーソナルプリンター。
キミのパソコンと相性ピッタリ。

世界最小80桁シリアルドットインパクトプリンター。

プリンターが、ますます面白くなってきた。鮮明な9ドット・プリンター機能を、コンパクトボディに収め、驚異の低価格で、新発売！ あなたのパソコンに合わせて、「白」(FMシリーズ対応)と「黒」(MSX・PCシリーズ対応)で登場です。先進のプリンターM-1009、M-1009Xは、これまでのインパクトプリンターでは考えられない低騒音。オフィスで、マイルームで気楽に使えます———。

¥49,800




FMシリーズ対応……MSX・PCシリーズ対応

M-1009 & 1009X

●各種アプリケーションソフト、又はハードコピーにてビットイメージで漢字が打てます。●ファンフォールド紙、ロール紙、カット紙が使える3ウェイ・ペーパーハンドリング機能。●コピー枚数：オリジナル＋2P ●印字速度：50文字／秒(M-1009) 40文字／秒(M-1009X) ●重量：約3.0kg

プリンター機能拡張BASIC 新発売

ブラザー パーソナル プリンターが漢字プリンター(バッファメモリー機能プラス)に早変り。

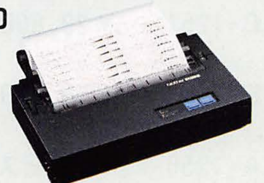
■特長
- 漢字コードを文字列として扱うことにより漢字プリンターよりも正確で印字形式も豊富です。
- スプール機能によりデーター・漢字・ハードコピーを印字中に他の操作可能。
- ディスクにSAVEして使用することも出来ます。

ROM BASIC／DISK BASIC対応
カセットテープ版 定価4,000円

対象機種	プリンター
PC-8800シリーズ	M-1009X・HR-5X
PC8001mkⅡ	M-1009X・HR-5X
FM-7シリーズ	M-1009

静かな印字。熱転写プリンター。

¥39,800

FMシリーズ対応……MSX・PCシリーズ対応

HR-5 & 5X

●9ドット熱転写ビットイメージプリンター。
●寸法：303 (W) ×65(H) ×174(D)mm
●重量：約1.6kg

P.S. もっとくわしく知りたい方へ…

PUB(パブ)〈Printer Useres of Brother〉会員募集

ブラザープリンターご愛用者のための「ユーザー友の会」PUBができました。PUBはプリンターをサポートしたプログラムの募集・紹介・及びプリンターに関するハード・ソフト情報のコミュニケーションが主な活動内容です。(入会者にはPUB会員証を進呈します。)活動のスタートとして、右記のプログラムコンテストを実施します。

《第1回PUBプログラムコンテスト》

- テーマ　コンテスト申し込み用紙を参照。
- 賞品　各部門別最優秀作品に日本語タイプライター"ピコワード"を。100名様にプログラムライブラリーと記念品。
- 発表　昭和60年5月発売予定のプログラムライブラリーの誌上にて。
- 受付期間　昭和59年12月21日〜昭和60年3月20日

《PUB入会方法・プログラムコンテストのお問合せ先》

電話にて、ブラザー販売㈱PUB係(03)274-6911へ。または、ブラザープリンター取扱い店にある案内状か、「ブラザープリンター100%活用法」の巻末案内を参照してください。

ブラザープリンター解説書のご案内　技術評論社より「ブラザープリンター100%活用法(¥2,800)が発売されています。

M-1009/9Xなど、ブラザープリンターの資料ご希望の方は…ハガキに資料請求券を貼り、お手持ちのパソコン機種、使用方法(ゲーム、ビジネス…etc)、住所・氏名・年令・電話番号をご記入の上お送り下さい。

資料請求券 マイコンBASIC 85-1

ブラザー販売株式会社　情報機器事業部
東京／〒104 東京都中央区京橋3-3-8 TEL (03) 274-6911
名古屋／〒460 名古屋市中区大須3-46-15(052) 263-5811
大阪／〒542 大阪市南区心斉橋筋1-1 TEL (06) 251-7265

Victor
JVC

先進の個性 日本ビクター株式会社
※JVCは、日本ビクターの海外ブランドです。

恋のプログラムしてあげる。

今日子ちゃんが真剣におススメするのが、ビクターの新しいMSX対応AVパソコンHC-7。スゴイ機能が、ほら、こんなに！

- テレビ画面にコンピュータアニメが合成できるスーパーインポーズ機能。
- 楽しみをデッカク広げる4つの天才機能。
- 鮮明画面を約束するアナログRGB対応。
- RAM64kbyteの大記憶容量。
- システムの拡張に便利な2スロット装備。
- どんなテレビもつなげるRF出力端子。
- 楽しみがいきなり豊富なMSX対応。

AVパーソナルコンピュータHC-7 ￥84,800

あげちゃいます。今日子のサイン入り大型ポスター

①HC-7またはHC-6をお買上げの方（昭和59年11月1日─12月31日の期間中）に店頭でもれなく。

②クイズの正解者の中から抽選で1000名様に。

問題：丸の中にあてはまるカタカナは？

「ビクターAVパソコンの愛称は○○です」

応募方法：官製ハガキに ●クイズの答え●住所●電話番号●氏名●年令●職業●性別を明記して、〒103東京都中央区日本橋本町4-3鈴和ビル2F 日本ビクター㈱ PC営業部「キョンキョンポスタープレゼントクイズ」係までお送りください。

締切：昭和59年12月25日当日消印有効

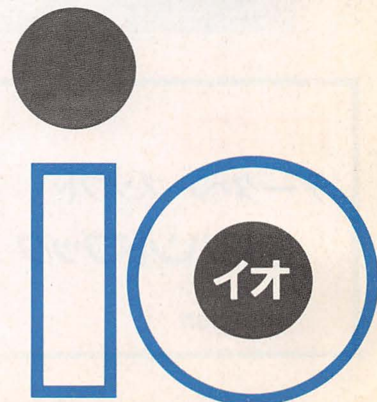
当選者発表：ポスターの発送をもって、かえさせていただきます。

お問い合わせ、カタログ請求は 〒100東京都千代田区霞が関3-2-4霞山ビル日本ビクター㈱ インフォメーションセンター PC Mベーシック係 TEL03(580)2861

あなたが録音したものは個人として楽しむなどの他は著作権法上、権利者に無断で使用できません。仕様及び外観は改善の為変更することがあります。

MSX マークは、マイクロソフトの商標です。

クラスで一番の知能犯、イオ。新発売



AV PERSONAL COMPUTER

マイコンBASICマガジン別冊

マイコンBASIC Magazine DELUXE IV

マイコンBASICマガジン別冊

DELUXE IV

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌



マイコン BASIC Magazine

52機種278本のパソコン・ソフトを満載



定価1500円

好評発売中!!

52機種278本のパソコン・ソフトを満載

各機種ごとのわかりやすい説明とコマンド表つき
ゲームを楽しみながらプログラミングの学習に役立ちます

※お求めはお近くの書店，または本社出版販売部まで…

電波新聞社 出版販売部

東京本社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎ 03-445-6111
大阪本社 〒530 大阪市北区中之島 3 － 2 － 4 ☎ 06-203-3361
西部本社 〒812 福岡市博多区博多駅前2-12-23 ☎092-431-7411

斬新(ざんしん)な飛行感覚に人気集中!

EXERION

エクセリオン

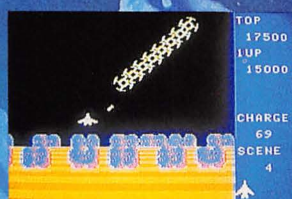
MSX用ROMでついに発売

定価4,500円 制作著作:(株)ジャレコ 発売元:電波新聞社









スーパー・ゲーム・シリーズ

マイコンBASICマガジン 1月号目次

©マイコンBASICマガジン1月号
第4巻　第1号
昭和59年12月25日印刷
昭和60年1月1日発行
定価　350円

電波新聞社 1985Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話 東京(03)445－6111
（大代表）振替（東京）5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

特別企画 パソコンの方言をマスターしよう
移植テクニック・マスター大作戦 その30

ゲームがグーンとおもしろくなる！

キャラクタ・アニメーション技法 パート1の巻

ふろく：松田浩の「キャラクタ・ダンシング」

ベーマガ読者のみなさん，新年あけまして，おめでとうございます。1985年がみなさんにとって，より良き年になりますよう，編集部一同心からお祈りいたします。

さて，創刊号より連載でお届けしてきたこの「移植テク大作戦」も，今回ではやくも30回目をむかえます。この間，ベーマガのプログラムもぐんと成長して，見て楽しい遊んで楽しい作品でいっぱいになりました。

そこで今回は，さらにゲームを楽しくするためのテクニックの一つ，キャラクタをいきいきしたものにする「アニメーション・テクニック」についてお送りします。

それでは——と思いましたが，ここで編集部より，キャラクタの一文字ずつをとって，新年のごあいさつをおとどけします。

Dr.D：なに，ワシからか？ ふむ，㋖ではじめるんだな。よし！ ㋖たるべき30万部を初夢に見る！ ウハウハ，ウマイ!!

編集長：㋳りました！ ベーマガ厚くプログラム満載！ う〜ん，さすが編集長!!

編：ひどいな，私は㋶ですか？ ㋶ではじまる言葉なんか……，え〜い，㋶ジオから生まれて成長，ベーマガの秘密！

つぐ美：ベーマガは月刊「ラジオの製作」から誕生したんですね。それじゃ私も，㋗クッと笑うベーマガの記事！ なんでこんなにおもしろい？

影：そりゃあ，な〜んてったて私の存在しかない！ ではその私が，カッコよく㋟んたんタヌキのベーマガは，風もないのにう〜れ売れ!!

一同：ガクッ!! では，㋟だいまから「キャラクタ・アニメーション技法パート１」のはじまりはじまり!!



第１部 キャラクタの高速移動法

ここでは，キャラクタを高速で動かすにはとか，キャラクタを大きくしたい，キャラクタに変化をつけたいという質問にお答えします。

プログラムのムダをなくせ！

《技法１》理論式をうまく使おう

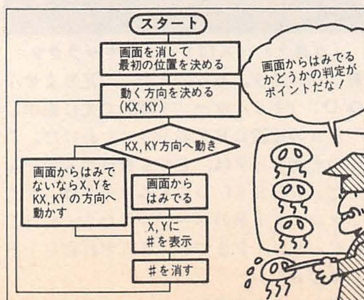
Dr.D：まずは，キャラクタ移動の基本プログラムを紹介しよう（リスト１）。これは，ノーマル・キャラクタを乱数で画面に表示させるプログラムだ（第１図）。

ところが，このプログラムには，どこかムダなところがあるんだが。さて，わかるかな？

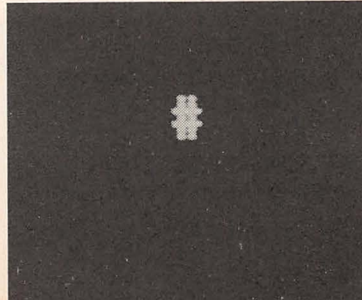
影：150〜180行のＩＦ文が，もっと簡単になります。

《リスト１》キャラクタ移動の基本プログラム

```
100 CLS:X=10:Y=10:TIME$="00:00:00":FOR A
=1 TO 1000
110 KX=INT(RND(1)*3-1)
120 KY=INT(RND(1)*3-1)
130 LOCATE X,Y
140 PRINT" ";
150 IF X>0 AND KX=-1 THEN X=X-1
160 IF X<39 AND KX= 1 THEN X=X+1
170 IF Y>0 AND KY=-1 THEN Y=Y-1
180 IF Y<24 AND KY= 1 THEN Y=Y+1
190 LOCATE X,Y
200 PRINT "#";
210 NEXT A:PRINTTIME$
```



《第１図》キャラクタ移動の説明



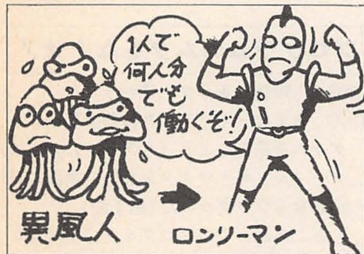
《写真１》＃が乱数で移動する

Dr.D：そのとおり！　影くんでもわかるこのムダは，ＩＦ文を論理式に置きかえてプログラムを短くする。つまり処理速度が速くなってキャラクタの移動も速くなるというわけだ（リスト２）。

編：その論理式とやらについて，説明してください。

Dr.D：リスト１の150～180行を論理式にすると，リスト２の140～150行になるんだが。ここで，リスト１の150～160行がリスト２の140行になってるとわかったらしめたもの。つまり，論理式とはＩＦⒶＴＨＥＮⒷを，ＢはⒶによって決まるという形にしたものなんだ。

　このⒶの条件式をうまくまとめるのが，論理式のコツなんだが，それ以上の説明は今回の特集からはずれるので，各人で勉強してもらいたい。



《技法２》ＬＯＣＡＴＥ文は簡略できる

Dr.D：リスト１で動かしたキャラクタは，８×８ドットで構成された文字が一つだったな。そこで，今度は文字を四つにして，16×16ドットのキャラクタを動かしてみよう（リスト３）。

影：なるほど，キャラクタが大きくなってるね。

Dr.D：うむ，ただしこのプログラムにも，改良点があるんだ。編くんは，わかるかな？

編：プログラムのムダというと……，そうだ，ＬＯＣＡＴＥ文の省略でしょ！

Dr.D：うむ，それでどうやって？

編：わかりません。

Dr.D：では，ヒントのプログラムを打ちこんでみたまえ（リスト４）。

編：カタカタ……。ＲＵＮ！

Dr.D：このプログラムは，カーソル移動命令を使って，その効果をたしかめるものなんだ。ＣＨＲ＄(　)が，そのカーソル移動の命令なんだが。

編：わかりました！　つまりこのヒント・プログラムでは，はじめにＬＯＣＡＴＥ文で指定したか所に"Ａ"を表示したら，カーソル移動して，つぎに"Ｂ"を表示させてるんですね。

Dr.D：そうだ。ということは，このカーソル移動命令を使えば，ＬＯＣＡＴＥ文を何度もくり返して使う必要がなくなるってことだな。それにもう一つ，影くん，ヒント・プログラムのＡの数と，画面のＡの数とを比べてごらん。

《リスト２》リスト１を論理式で短くしたプログラム

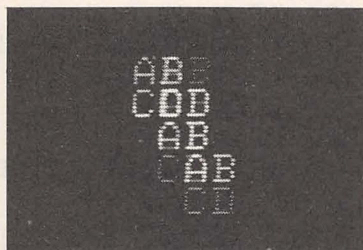
```
100 CLS:X=10:Y=10
110 KX=INT(RND(1)*3-1)
120 KY=INT(RND(1)*3-1)
130 LOCATE X,Y:PRINT" ";
140 X=X-(X>0)*(KX=-1)+(X<39)*(KX=1)
150 Y=Y-(Y>0)*(KY=-1)+(Y<24)*(KY=1)
160 LOCATE X,Y:PRINT"#";
170 GOTO 110
```

《リスト３》16×16ドットのキャラクタのプログラム

```
100 CLS:X=10:Y=10
110 KX=INT(RND(1)*3-1)
120 KY=INT(RND(1)*3-1)
130 LOCATE X,  Y:PRINT"  ";
140 LOCATE X,Y+1:PRINT"  ";
150 X=X-(X>0)*(KX=-1)+(X<38)*(KX=1)
160 Y=Y-(Y>0)*(KY=-1)+(Y<23)*(KY=1)
170 LOCATE X,Y  :PRINT"AB";
180 LOCATE X,Y+1:PRINT"CD";
190 GOTO 110
```

《リスト４》カーソル移動のプログラム

```
100 CLS
110 LOCATE 10,10:PRINT"A";CHR$(28);"B";
120 LOCATE 10,15:PRINT"A";CHR$(29);"B";
130 LOCATE 15,10:PRINT"A";CHR$(30);"B";
140 LOCATE 15,15:PRINT"A";CHR$(31);"B";
```

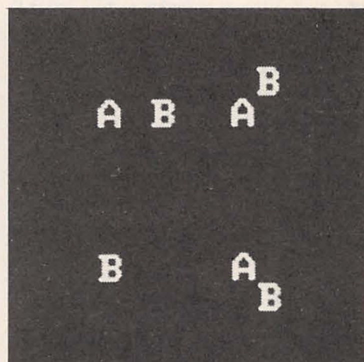


《写真２》16×16ドットのキャラクタ

影：ひいふう，あっ，Ａが一つ足りません。

Dr.D：つまり，カーソル移動で先に表示したＡの位置にＢを表示させたわけだ。このテクニックは，とても重要なものなんだ。ＣＨＲ＄(　)に入るコードは，マイクロソフト系のベーシックなら，＆Ｈ１Ｃ～＆Ｈ１Ｆまでで，それぞれ右左上下になる。

以上の点を改良したのが，つぎのプログラムだ（リスト５）。



《写真３》カーソル移動命令の例

編：110～120行が，変わってますね。

Dr.D：よく気がついたな。ここは，100行でＣＨＲ＄(　)を文字変数に置きかえて，さらにひんぱんに使うものを110～120行

のように，さらに文字変数に置きかえてるのだ。

以上の技法を十分に理解できたら，それだけでキャラクタの移動の速さに，ちがいが表われてきます。



キャラクタを大きくしよう！

《技法3》画面からのはみだし防止策はこれだ！

Dr.D：さあ，今度はさらにキャラクタを大きくするプログラムを紹介しよう（リスト7）。

編：リスト6じゃないんですか？

Dr.D：いや，リスト7をRUNだ。

編：いろんなサイズのキャラクタが，つぎつぎと表示されましたね。でも280行は，かえって難しくなってますよ。

Dr.D：よし，それがわかったら，リスト6をRUNしてみたまえ。

編：リスト6の280行なら，なっとくできるけど。では，RUN！

影：あれっ，5×5キャラクタのX座標が変化してないね。それに，4×4のキャラクタも，ワープしちゃうよ。

Dr.D：わかったかな？　実はマイクロソフト系のベーシックでは，長い文字列を表示する場合に，表示する行だけでは足りず，つぎの行へ一部がはみでるようなことがあると，その文字列をつぎの行の先頭から表示してしまうんだ（第2図）。

だから，キャラクタの大きなゲームの投稿が，少なくなってしまうんだな。

編：でも，リスト7はきちんと動いてますね。なぜだろう？

Dr.D：そこでもう一度，リスト7の280行を見てごらん。280行では，STRING$を使って，改行する前に一つ上の行にカーソルを指定し，X座標はカーソル移動命令で移動させてるんだ。

影：かしこいな！　さすが年のはじめじゃなくて年のコウだね。

編：でも，ベーシックマスターJrは，大きなキャラクタのゲームの投稿が多いですけど？

Dr.D：そうだな，長い文字列でも，改行しない機種もあるということだ。ベーシックマスターJrのようにな。

さて，問題はこれだけじゃないんだ。リスト6と7の290～300行も，実はリスト5と比べて，だいぶちがってるんだ。

《リスト5》リスト3をカーソル移動で短くしたプログラム

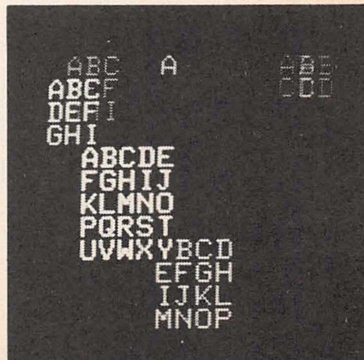
```
100 CLS:X=10:Y=10:D$=CHR$(31):L$=CHR$(29
)
110 E$="  "+D$+L$+L$+"  "
120 C$="AB"+D$+L$+L$+"CD"
130 KX=INT(RND(1)*3-1)
140 KY=INT(RND(1)*3-1)
150 LOCATE X,Y :PRINT E$;
160 X=X-(X>0)*(KX=-1)+(X<38)*(KX=1)
170 Y=Y-(Y>0)*(KY=-1)+(Y<23)*(KY=1)
180 LOCATE X,Y :PRINT C$;
190 GOTO 130
```

《リスト6》キャラクタ・サイズを変えるプログラム①

```
100 DIM X(5),Y(5),E$(5),C$(5)
110 CLS:X=10:Y=10:D$=CHR$(31):L$=CHR$(29)
120 FOR A=1 TO 5
130 X(A)=INT(RND(1)*20):Y(A)=INT(RND(1)*10)
140 NEXT
150 E$(1)=" " : C$(1)="A"
160 E$(2)="  "+D$+L$+L$+"  "
170 C$(2)="AB"+D$+L$+L$+"CD"
180 E$(3)="   "+D$+STRING$(3,L$)+"   "+D$+STRING$
(3,L$)+"   "
190 C$(3)="ABC"+D$+STRING$(3,L$)+"DEF"+D$+STRING$
(3,L$)+"GHI"
200 E$(4)="    "+D$+STRING$(4,L$)+"    "+D$+STRIN
G$(4,L$)+"    "+D$+STRING$(4,L$ )+"    "
210 C$(4)="ABCD"+D$+STRING$(4,L$)+"EFGH"+D$+STRIN
G$(4,L$)+"IJKL"+D$+STRING$(4,L$ )+"MNOP"
220 E$(5)="     "+D$+STRING$(5,L$)+"     "+D$+STR
ING$(5,L$)+"     "+D$+STRING$(5,L$)+"     "+D$+ST
RING$(5,L$)+"     "
230 C$(5)="ABCDE"+D$+STRING$(5,L$)+"FGHIJ"+D$+STR
ING$(5,L$)+"KLMNO"+D$+STRING$(5,L$)+"PQRST"+D$+ST
RING$(5,L$)+"UVWXY"
240 FOR A=1 TO 5
250 COLOR A
260 KX=INT(RND(1)*3-1)
270 KY=INT(RND(1)*3-1)
280 LOCATE X(A),Y(A) :PRINT E$(A)
290 X(A)=X(A)-(X(A)>0)*(KX=-1)+(X(A)<38-A)*(KX=1)
300 Y(A)=Y(A)-(Y(A)>0)*(KY=-1)+(Y(A)<23-A)*(KY=1)
310 LOCATE X(A),Y(A) :PRINT C$(A);
320 NEXT:GOTO 240
```

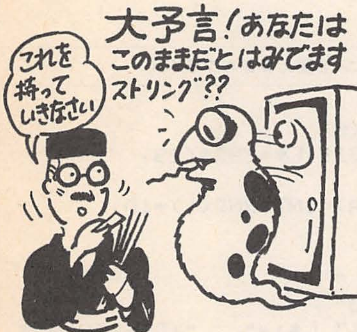
ここもさっきと同じく，改行防止の工夫をしてるのさ。

これは，キャラクタが大きくなると，最初にLOCATE指定するキャラクタの左上の部分と，最後に表示される右下の部分の座標との差が大きくなり，右下の部分が画面からはみ出ると改行されることがある。そこで，あらかじめM（X座標）×N（Y座標）からなるキャラクタは，XYの範囲を，それぞれ0≦X≦（画面X座標の最大値－M－1），0≦Y≦（画面Y座標の最大値－N－1）としておくんだ。さらに，画面の右下にはキャラクタを表示しないように（第3図）。



《写真4》キャラクタ・サイズを変える





キャラクタに外ワクをつけよう!

《技法4》キャラクタのちらつきをなくそう

編集長：Dr, リスト7でキャラクタは大きくなったものの，ちらつきがめだつようになりましたけど。

Dr.D：ふむ，一般にキャラクタの移動は，キャラクタ消去，座標計算，キャラクタ表示という流れで処理するのだが，大きいキャラクタだと消去から表示の時間が長くなって，それでちらつきがめだってしまうんだな。

影：といいながら，ちらつきをなくす方法を知っていたりして。

Dr.D：そうだ，そのとおり! といってホイと見せる前に，2本めのヒント・プログラムを影くんにあげよう（リスト8）。

影：あんがと! ランランRUN! およよ，同じ文字がずらりと並んでるよ。

Dr.D：これを見ると，キャラクタを表示しながら，前に表示したキャラクタを消してる部分があるのがわかるね。もしこの消し忘れの部分を消すテクニックがあれば，このヒント・プログラムから新しい工夫が生まれるんだが。

一同：………。

Dr.D：カゲだよ，影さ!!

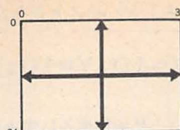
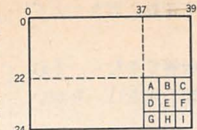
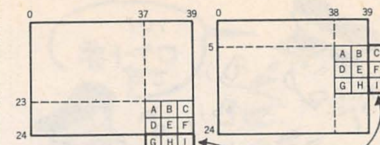
影：はい，なんですかげ？

Dr.D：キャラクタのまわりに空白のワクを作るのさ（第4図）。こうすると，移動の前後で，前のキャラクタを消すことができるんだ（リスト9）。

影：な〜るほどザ・カゲ!

Dr.D：だれのおかげだ？

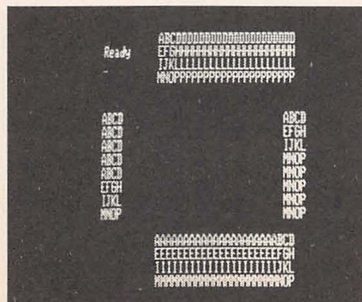
影：もち，読者のおかげで〜す!!

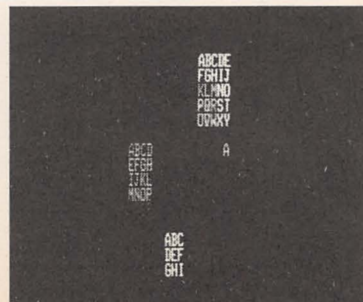
《第2図》キャラクタ移動範囲のきまり

《リスト7》キャラクタ・サイズを変えるプログラム②

```
100 DIM X(5),Y(5),E$(5),C$(5)
110 CLS:X=10:Y=10:D$=CHR$(31):L$=CHR$(29)
120 FOR A=1 TO 5
130 X(A)=INT(RND(1)*20):Y(A)=INT(RND(1)*10)
140 NEXT
150 E$(1)=" " : C$(1)="A"
160 E$(2)="  "+D$+L$+L$+"  "
170 C$(2)="AB"+D$+L$+L$+"CD"
180 E$(3)="   "+D$+STRING$(3,L$)+"   "+D$+STRING$
(3,L$)+"   "
190 C$(3)="ABC"+D$+STRING$(3,L$)+"DEF"+D$+STRING$
(3,L$)+"GHI"
200 E$(4)="    "+D$+STRING$(4,L$)+"    "+D$+STRIN
G$(4,L$)+"    "+D$+STRING$(4,L$)+"    "
210 C$(4)="ABCD"+D$+STRING$(4,L$)+"EFGH"+D$+STRIN
G$(4,L$)+"IJKL"+D$+STRING$(4,L$)+"MNOP"
220 E$(5)="     "+D$+STRING$(5,L$)+"     "+D$+STR
ING$(5,L$)+"     "+D$+STRING$(5,L$)+"     "+D$+ST
RING$(5,L$)+"     "
230 C$(5)="ABCDE"+D$+STRING$(5,L$)+"FGHIJ"+D$+STR
ING$(5,L$)+"KLMNO"+D$+STRING$(5,L$)+"PQRST"+D$+ST
RING$(5,L$)+"UVWXY"
240 FOR A=1 TO 5
250 COLOR A
260 KX=INT(RND(1)*3-1)
270 KY=INT(RND(1)*3-1)
280 LOCATE 0,Y(A)-1:PRINT STRING$(X(A),28)+E$(A)
290 X(A)=X(A)-(X(A)>0)*(KX=-1)+(X(A)<38-A)*(KX=1)
300 Y(A)=Y(A)-(Y(A)>1)*(KY=-1)+(Y(A)<23-A)*(KY=1)
310 LOCATE 0,Y(A)-1:PRINT STRING$(X(A),28)+C$(A)
320 NEXT:GOTO 240
```



《写真5》キャラクタでキャラクタを消す



《写真6》ちらつきのないキャラクタ表示

1. LOCATE 37, 5：PRINT C$で表示させると

座標(37,5)の位置にキャラクタを表示させたい

0 37 39
5
24

A	B	C
D	E	F
G	H	I

指定された位置

表示された位置

このキャラクタは，C$という文字変数内に "ABC↓←←←DEF↓←←←GHI" と記憶されていて，文字列C$の長さは17になっている

これは，C$の文字列の長さ17とX座標37を足した値が54で，40字×21の画面のたて40字より大きく，コンピュータが画面からはみだしたと判定して，つぎの行の先頭の座標(6,0)にカーソルを移動してしまうためである

2. LOCATE 0, 4（Y座標－1）だけを指定する）をして，カーソル移動命令STRING$(37, 28)でカーソルのX座標を指定したのち，C$を表示させるとうまくいく

ここにカーソルを指定

コンピュータが指定したカーソル位置

STRING$により，カーソルを(37,5)の位置へ移動させる

LOCATE 0, 5－1：PRINT STRING$(37, 28)＋C$

1)コンピュータは，表示する文字列が37＋17＝54で画面からはみだすと判断し，カーソルを(0,5)の位置へ移動させる

2)つぎに表示の際にカーソル移動命令を読み，カーソルを(37,5)の位置へ移動させる

3)C$の内容を読み，ここではじめてキャラクタを表示させる

㊟PRINT文中でSTRING$とC$を；で区切ると，二つを別々の文字列と判定して，うまくいかない場合がある。そこでSTRING$とC$は，必ず＋の記号で足した形にしなければならない

《第3図》 STRING$の上手な使いかた

《リスト8》 キャラクタを消しながら表示するプログラム

```
100 CLS:WIDTH80:X=10:Y=10:D$=CHR$(31):L$
=CHR$(29)
110 C$="ABCD"+D$+STRING$(4,L$)+"EFGH"+D$
+STRING$(4,L$)+"IJKL"+D$+STRING$(4,L$)+"
MNOP"
120 A=0:FOR B= 6 TO 10
130 LOCATE A, B:PRINTC$
140 NEXT
150 B=15:FOR A=10 TO 30
160 LOCATE A, B:PRINTC$
170 NEXT
180 A=32:FOR B=10 TO  6 STEP -1
190 LOCATE A ,B:PRINTC$
200 NEXT
210 B=0:FOR A=30 TO 10 STEP -1
220 LOCATE A, B:PRINTC$
230 NEXT
240 LOCATE 0,0
```

1. 座標(X, Y)に，つぎのキャラクタを表示する

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

(X＋3, Y＋3)

2. 座標(X＋1, Y)に同じキャラクタを重ねて表示すると

A, E, I, Mの部分が残ってしまう

3. もしもA, E, I, Mが空白(▨)だったとしたら

となり残る部分はない。右へ動くときは，これを表示すればよい。各方向へついても，この図を回転させたのと同じになる

4. ではF, G, J, K以外がすべて空白だとしたら

このままなら，どの方向へ動かしても残る部分はないから，表示，消去，表示，消去…の処理のしかたを，表示，表示…だけですませることができる。この方法は，2×2ではあまり効果がないが，5×5以上になると使いやすさがはっきりしてくる

5×5＝25　5×5＝25　7×7＝49

表示　消去

で計50キャラクタ　で計49キャラクタ

《第4図》 外ワクをつけたキャラクタの移動

極意をみつけたり!! 忍法「影のカゲ」だ!!

いかがでしたか？　今回はプログラムの簡略化と，大きなキャラクタを動かす際の技法について学びました。次回は，さらにキャラクタをリアルに動かす技法について紹介していくつもりです。

それでは，パート2にご期待ください！

松田 浩の『キャラクタ・ダンシング』(for MSX)

はじめまして松田です。数回にわたりMSXを使った絵の動き（アニメーション）についてお話しすることになりました。

第1回は，スプライト・キャラを使うアニメ，題して『スプライト・ダンシング』。

では，まず第1図を見てください。これが今回の主役"てるてる君"です。ずばり，てるてる坊主がモデルです。スプライト・キャラを作るには，このように16×16のマスにイメージ・イラストを描き，それをデジタル化するのがオーソドックスな方法ですが，これには2，3のコツがあります。

▶その①：複雑すぎはイケない！

MSXの画像は色がにじみやすいので，あまりこったキャラを作るとなんだかわからなくなります。形はシンプルに，色も2～3色，セルは2～3枚重ねが限度です。

▶その②：大きすぎはイケない！

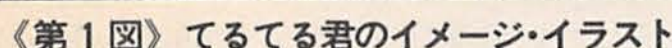
キャラクタの動きをあらかじめ想定しておかないとあとでキャラの動きがとれなくなります。

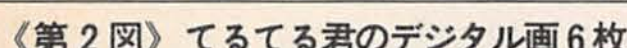
▶その③：動作の少なすぎはイケないが，大げさすぎもイケない！

動作の変化が少ないと，当然動いているようには見えません。かといって，大げさだと同一キャラに見えず，ドタバタしてなんだかわからなかったりするのです。

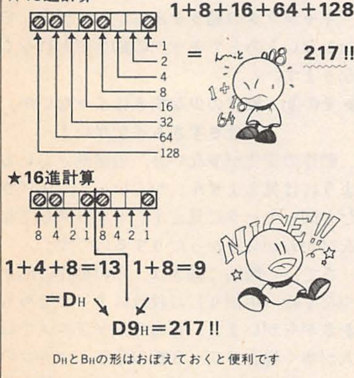
さて，一般的に動きは，その動作の間をつなぐ絵（中割り）の枚数によってなめらかさがちがいます。普通のTVアニメでは人が歩く場合で6～8枚の絵を，ナムコのゲーム『パックランド』では8枚の絵を使っています。しかし，32×32ならばともかく，16×16ドットの中では，あまり細かい絵はのぞめません。

今回のプログラムでは，3枚の絵を4ステップで歩かせています。また，ただ歩くだけでは芸がないと思って，もう3パターン追加して宙返りをつけておきました。スペース・バーで宙返りします（あまり左のほうでは，押さないでください）。


《第1図》てるてる君のイメージ・イラスト


《第2図》てるてる君のデジタル画6枚


《写真1》ピコピコとお散歩です　《写真2》うしろ足のちがいに注意



《第3図》16進データ計算法

では，第2図に今回使ったキャラクタを紹介しておきます。各キャラクタの左にある数字は，上が胴体部のスプライト・パターン番号で，下が目と足の番号です。

ところで，リストのデータ部分を見てください。これがキャラクタのデータになるわけですが，すべて16進法を使っています。10進より暗算しやすいからです。

《リスト9》空白を使ったキャラクタ移動のプログラム

```
100 DIM X(5),Y(5),E$(5)
110 CLS:X=10:Y=10:D$=CHR$(31):L$=CHR$(29)
120 FOR A=1 TO 5
130 X(A)=INT(RND(1)*20):Y(A)=INT(RND(1)*10)
140 NEXT
150 C$(1)="   "+D$+L$+L$+L$+" A "+D$+L$+L$+L$+"   "
170 C$(2)="    "+D$+STRING$(4,L$)+" AB "+D$+STRING$(
4,L$)+" CD "+D$+STRING$(4,L$)+"    "
190 C$(3)="     "+D$+STRING$(5,L$)+" ABC "+D$+STRING
$(5,L$)+" DEF "+D$+STRING$(5,L$)+" GHI "+D$+STRING$(
5,L$)+"     "
210 C$(4)="      "+D$+STRING$(6,L$)+" ABCD "+D$+STRI
NG$(6,L$)+" EFGH "+D$+STRING$(6,L$)+" IJKL "+D$+STRI
NG$(6,L$)+" MNOP "+D$+STRING$(6,L$)+"      "
230 C$(5)="       "+D$+STRING$(7,L$)+" ABCDE "+D$+ST
RING$(7,L$)+" FGHIJ "+D$+STRING$(7,L$)+" KLMNO "+D$+
STRING$(7,L$)+" PQRST "+D$+STRING$(7,L$)+" UVWXY "+D
$+STRING$(7,L$)+"       "
240 FOR A=1 TO 5
250 COLOR A
260 KX=INT(RND(1)*3+1)
270 KY=INT(RND(1)*3+1)
290 X(A)=X(A)-(X(A)>0)*(KX=-1)+(X(A)<37-A)*(KX=1)
300 Y(A)=Y(A)-(Y(A)>1)*(KY=-1)+(Y(A)<23-A)*(KY=1)
310 LOCATE 0,Y(A)-1:PRINT STRING$(X(A),28)+C$(A)
320 NEXT:GOTO 240
```

てるてる君宙返りのプログラム・リスト（MSX用）

```
1 CLS:INPUT"(小=1/大=2)";A:IF(A<>1)AND(A<>2)GOTO1
5 RESTORE:SCREEN1,A+1:COLOR15,1
10 FORI=1TO11:S$="":FORJ=1TO32:READD$
20 S$=S$+CHR$(VAL("&h"+D$)):NEXTJ
30 SPRITE$(I)=S$:NEXTI
200 B=1:FORI=250TO10STEP-8*A
205 IFT>0THENT=T-1:NEXTI
210 IFB=1THENB=-1:K=5:GOTO220
215 IFB=-1THENB=1:K=2
220 PUTSPRITE5,(I,100),15,1
225 PUTSPRITE4,(I,100),6,K
230 FORJ=1TO90:NEXTJ
235 PUTSPRITE5,(I-4*A,100),15,3
240 PUTSPRITE4,(I-4*A,100),6,4
245 IF STRIG(0) GOTO500
250 FORJ=1TO90:NEXTJ:NEXTI
255 GOTO200
500 PUTSPRITE5,(I-4*A,100-3*A),15,6
505 PUTSPRITE4,(I-4*A,100-3*A),6,7
510 FORK=1TO60:NEXTK
515 PUTSPRITE5,(I-12*A,100-6*A),15,8
520 PUTSPRITE4,(I-12*A,100-6*A),6,9
525 FORK=1TO60:NEXTK
530 PUTSPRITE5,(I-20*A,100-3*A),15,10
535 PUTSPRITE4,(I-20*A,100-3*A),6,11
540 T=2:FORK=1TO60:NEXTK:NEXTI
1000 DATA00,00,07,0f,1f,1f,1f,1f,1f,0f,00,07,0f,07,03,00
1005 DATA00,00,e0;f0,f8,f8,f8,f8,f8,f0,00,c0,f0,e0,c0,00
1010 DATA0,0,0,0,5,5,5,0,0,0,3,60,60,78,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,c0,0,0,1c,c,c
1015 DATA00,07,0f,1f,1f,1f,1f,1f,0f,00,03,07,07,07,01,00
1020 DATA00,e0,f0,f8,f8,f8,f8,f8,f0,00,c0,e0,f0,f8,80,00
1025 DATA0,0,0,5,5,5,0,0,0,3,0,0,0,0,e,e,0,0,0,0,0,0,0,0,0,c
0,0,0,0,0,70,70
1030 DATA0,0,0,0,5,5,5,0,0,0,3,30,30,3e,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,c0,0,0,18,18,18
1035 DATA00,1f,3f,7f,7f,7f,7f,7f,7f,3f,1f,00,00,00,00,00
1040 DATA00,00,80,c0,c0,f0,f8,ff,fe,fe,7c,70,00,00,00,00
1045 DATA0,0,0,0,0,0,1c,0,1c,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,20,20,4
0,40,40,3,3,43,c0,c0,0
1050 DATA00,07,0f,07,03,03,00,0f,1f,1f,1f,1f,1f,0f,07,00
1055 DATA00,f0,f0,f0,e0,c0,00,f0,f8,f8,f8,f8,f8,f0,e0,00
1060 DATA3,3,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,0,0,0,b8,b8,0,0,0,0,c0,0,
0,0,a0,a0,a0,0,0,0
1065 DATA00,00,01,03,23,7f,7f,7f,3f,1f,1c,08,00,00,00,00
1070 DATA00,f8,fc,fe,fe,fe,fe,fe,fe,fc,f8,00,00,00,00,00
1075 DATA0,0,0,0,0,4,4,2,c2,e2,0,70,70,0,0,0,0,0,0,38,0,38,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

ご存知のとおり，16×16のスプライトは8×8のキャラが四つ合わさったものとして作るので，結局0～255（＝FF_H）までのデータが32個ということになります。しかし，255までの計算は少しやっかいです。

そこで第3図を見てください。これなら0～15(＝F_H）までの計算ですむことになります。慣れれば，方眼紙の絵から直接プログラミングできるようになり，エディタなどを使うより，簡単にデータが作れます。

連載企画 周辺機器使いこなしマニュアル

NEW MEDIAの中心 その4

モニタTVの巻

専用ディスプレイ～マルチ入力TVまで!

丹治佐一

マイコンBASICマガジンの読者アンケート・ハガキによれば，パソコンを持っている人で専用のモニタＴＶを持っている人は全体の46%、その他の人は家庭用ＴＶをモニタとして使っています。

ＲＦ出力（テレビ用の出力）のあるＭＳＸやPC-6001シリーズなどは80%以上の人が家庭用テレビをモニタとして使用しています。

この結果，モニタは最も欲しい周辺機器であるというデータが得られました。そこで，今回の「周辺機器使いこなしマニュアル」では，このモニタと，モニタとして使えるテレビにスポットを当ててみました。

■CRTのしくみ

モニタとして重要な部分は、何と言ってもＣＲＴ（Cathode ray tube）陰極線管または，ブラウン管と呼ばれるものです。

さて，このブラウン管ですが，どうして絵や文字などが表示されるのでしょうか?

それは電子ビーム（電子の細い流れ）を利用し，それが当たると可視光を出す蛍光体を管面にぬり，電子ビームをコントロールして像を描き出しているのです(第1図)。

カラーの場合は，Ｒ（レッド：赤），Ｇ（グリーン：緑），Ｂ(ブルー：青）の蛍光体を管面にぬり，それに対応した三つの電子ビームをコントロールして色を出しています。赤，青，緑色のビームが出て色が出ているわけではないんです。蛍光体が光っているんですね。

★電子ビームは電子銃から発射

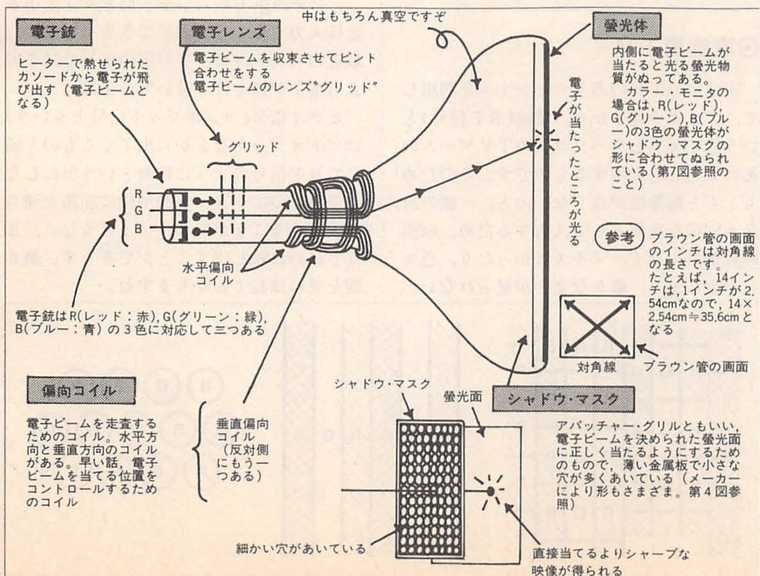
電子ビームはヒーターで熱せられたカソードから，熱電子として飛び出します。この部分は「電子銃」ともよばれます。さらに「電子レンズ」で電子の流れを細かくそして加速して，電子ビームを管面に向けて発射します。

電子ビームは正負(＋,－）の電圧や磁界によって曲がる性質を持っています。一般のＣＲＴでは，コイル「偏向コイル」によって磁界を作り，これにより電子ビームを偏向させています(第２図)。

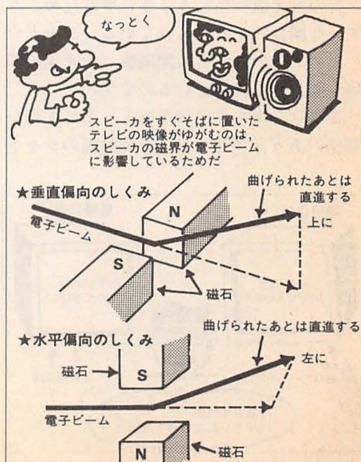
★偏向コイルで表示位置を変える

電子ビームはこの偏向コイルによって曲げられ，高速でビームの位置を変えさせて画面を作っています。これを走査といいます(第３図)。

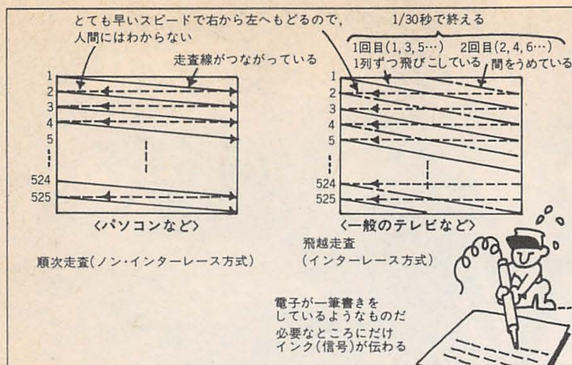
この走査によって作られた画面は，１秒



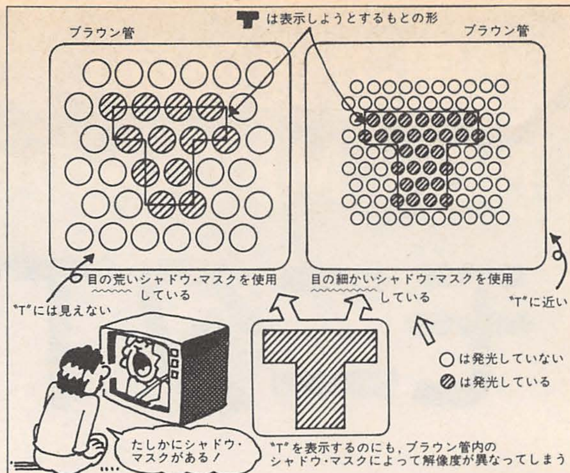
《第１図》カラー用CRT(ブラウン管)のしくみ



《第２図》磁界によって電子ビームは曲がる



《第３図》電子ビームの走査



《第４図》解像度はブラウン管によってきまる！

間に30枚，つまり静止画が１秒間に30枚も表示されているのです。

■解像度

最近のＴＶのＣＭなどでは，2000文字表示，ファイン・ピッチ・ブラウン管使用，ＲＧＢ対応などと何だかわけのわからないことを言っていますが，パソコンで使うに限らず，ＴＶはきれいに，それも細部までハッキリと見えたほうがいいですよね。

そんなわけでＴＶもただ映ればいい時代から，すみずみまでピシッとハッキリ見えなければならない時代へと変わってきています。それが，あのような表現になるのです。

★80字×25行表示は2000文字対応

2000文字表示というのは，パソコンをＴＶ（モニタ）に接続したとき，2000文字表示しても，表示された文字が文字としてハッキリ読み取れるということなのです。

2000文字というと80文字×25行です。逆に言えば80×25行表示させなければ2000文字対応ＴＶは必要ないとも言えます。

★シャドウ・マスクでピント・ピッタリ

さて，この他にファインピッチ・ブラウン管とかピッチ幅0.XXmmという表現もありますが，これは電子ビームが正しくブラウン管の蛍光面に当たるようにするため，うすい金属に穴があけられている〝シャドウ・マスク″の穴と穴の間隔幅（蛍光面の間隔も同じ）を言っているのです。

これは，モニタの解像度と，とても深い関係があり，すごくせまい間隔幅のシャドウ・マスクを持っているブラウン管は，細かなものを表示しても，それを表現させられます。つまり解像度が良くなるわけです。

★画素(ドット)が増えるとよりシャープに

たとえば，ある図形を表示させたとき，目の荒いシャドウ・マスクのブラウン管では，もとの図形がうまく表現されていません，それにくらべ，目の細かなシャドウ・マスクではもとの図形に近く表示されています。このように，細かくなれば，それだけ絵を作る画素数が増えることになり，細い線でも細かな文字でも，ちゃんと表現されるのです(第４図)。

このシャドウ・マスクはメーカーによってさまざまです。一度，ブラウン管に近付いて画面を見てください。

スダレ状のものとか，長くあいたものだけとか小さな穴があいたものとかいろいろです（第５図)。

■モニタのいろいろと特徴

⊙家庭用ＴＶ

家庭用のＴＶのあきチャンネルを利用して，アンテナ端子から，電波(ＲＦ信号)という形で入力してパソコンやＴＶゲームのモニタとして利用するものです。そのためもともと解像度が良くないのと，一般の放送と同様な電波として入力するため，画面の質が良くなく，ノイズぽかったり，色ズレを生じたり，細かな文字が見られない，（写真１)などの難点がありますが，今あるＴＶをそのままモニタとして利用できるので便利です。

第６図に回路構成を載せておきます。これを見るといろいろな部分をとおらないと絵にならないということがわかりますね。

★パソコンのどこにつなぐの？

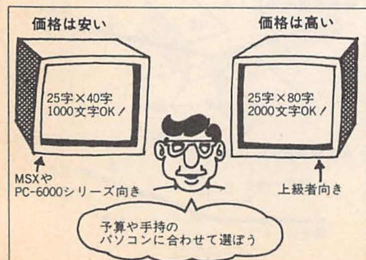
家庭用ＴＶに接続するにはパソコン側，から出ているＲＦ出力端子を利用します（写真２)。

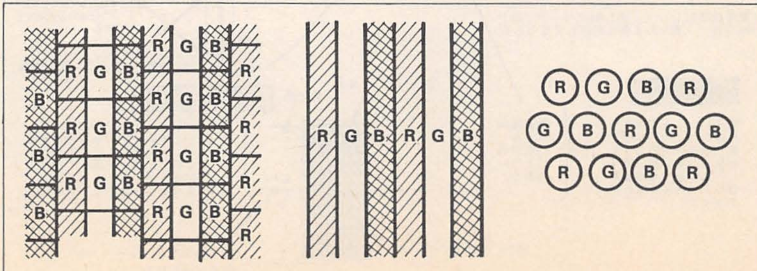
ＲＦ出力は家庭用のＴＶのアンテナから入ってくる電波と同じ形で入れるため，使用していないチャンネル(１chか２ch)を選び，アンテナのかわりにパソコンからの出力を入れます。あとは絵が出るようにＴＶ側のチューニングを合わせます（パソコン側をＯＮにした状態で合わせると合わせやすい)。

⊙ビデオ入力のモニタと特徴

ビデオの出力やパソコンのビデオ出力を直接入力することで表示できるモニタで，最近のニューメディア対応のＴＶではこの入力端子がほとんど付いています。

ビデオ信号(コンポジット信号ともいう)はビデオデッキなどから出てくるものと同じでＲＦ信号のように電波という形にしなくて良いのでチューナ部や検波回路を通らず入力することができ，ノイズもなく，よりきれいに映し出すことができます。第６図を見れば良くわかりますね。





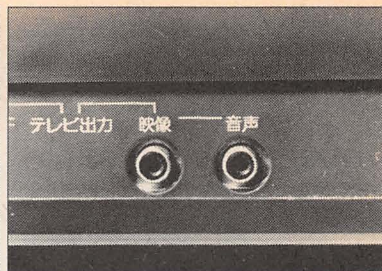
《第５図》シャドウ・マスクもいろいろある



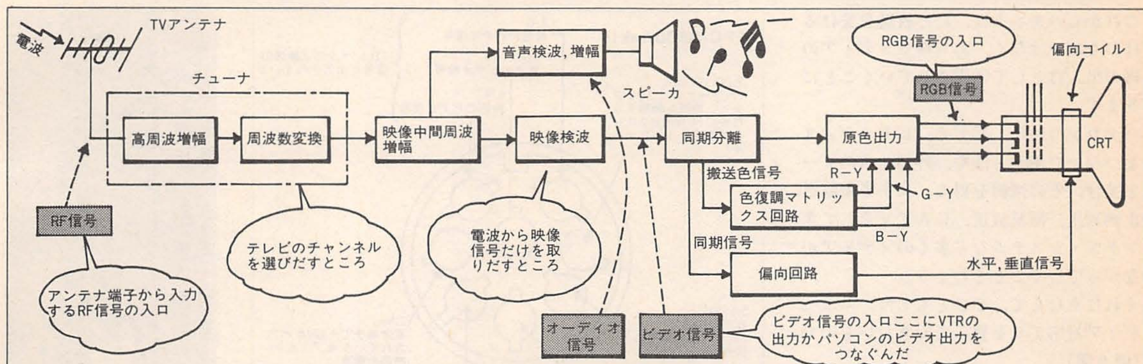
《写真１》ＴＶのアンテナからＲＦ信号としてパソコンの映像を入力した場合



《写真２》ＭＳＸパソコンなどのＴＶ用ＲＦ出力端子。ピン・ジャックを使用



《写真３》ビデオ出力端子とオーディオ出力端子。ビデオの場合は音声は別



《第６図》カラーＴＶの構造と，信号のちがい

コードはピンプラグ１本でＯＫ！という手軽さもあります。

★パソコンのどこにつなぐのか？

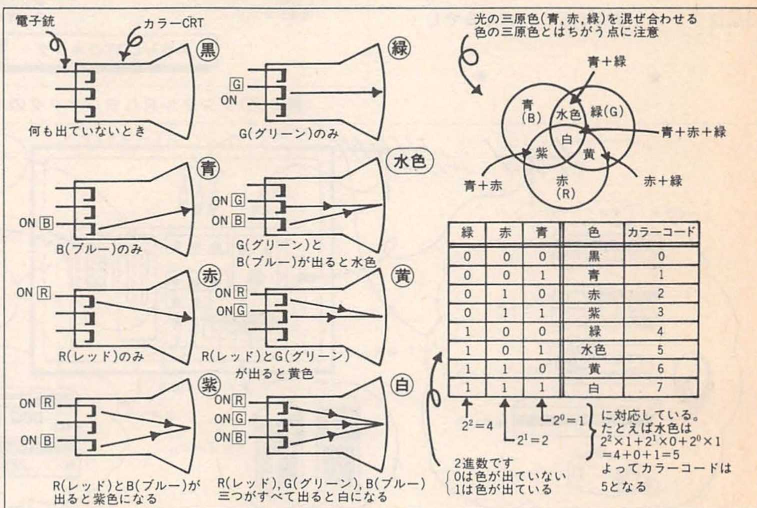
ビデオ信号（映像信号という場合もある）端子のあるモニタへ接続するにはパソコン側の映像出力または，ビデオ出力から信号をもらいます(写真３)。

すでに説明したように映像信号を直接入力するのでチューニングを合わせる手間もなく，電波に変換したり，それから画像を取出したりする必要がないので，きれいに映し出すことができます(写真４)。ただし，音声(ＡＵＤＩＯ信号）は別なので，個別に接続する必要があります。

⊙RGB入力のモニタと特徴

ＲＧＢは光の色の三原色を表わすものでＲは赤，Ｇは緑，Ｂは青です。これらを混ぜあわせることであらゆる色の光を作ることができます（第７図）。

Ｒ,Ｇ,Ｂの三色が同時に出たとき，白が表示されていることになります。つまり，



緑	赤	青	色	カラーコード
0	0	0	黒	0
0	0	1	青	1
0	1	0	赤	2
0	1	1	紫	3
1	0	0	緑	4
1	0	1	水色	5
1	1	0	黄	6
1	1	1	白	7

《第７図》デジタルＲＧＢ(８ピン)の色のだしかた

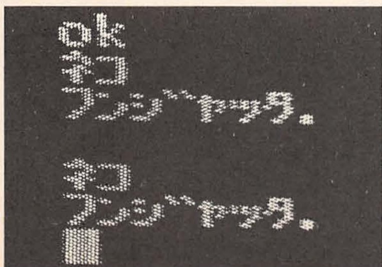
これらの色が片よって出てしまうと，白が白でない色が出てしまうのです。

パソコンから細かな文字や線を出すものでは，このＲ,Ｇ,Ｂ信号を直接入力することで，もっとも鮮明に表示させることができます(写真５)。ニューメディア対応ＴＶではデジタルＲＧＢとアナログＲＧＢの二つの入力があるものもあります。

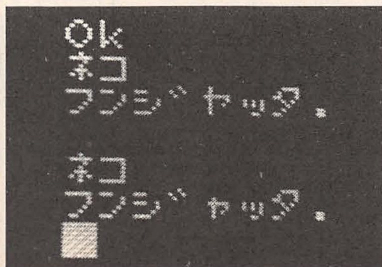
★パソコンのどこにつなぐの？

Ｒ,Ｇ,Ｂモニタは８ピンのデジタル端子(写真6,7，第8図）と21ピンのアナログ端子(写真８）の２種類があります。アナログＲＧＢは一般のＴＶ同様の発色が可能です(中間色がＯＫ！)。それに対してデジタルＲＧＢは，色が出ている出ていないというコントロールしかできないので，Ｒ,Ｇ,Ｂすべて組合わせても８色までしか出せません。

接続は，８ピン，21ピンのコネクタによ



《写真４》ビデオ信号をモニタＴＶに入力した映像。かなりシャープになる。



《写真５》ＲＧＢの映像。ＣＲＴにほぼ直接入力するのでハッキリ！クッキリ！

って行ないます。

このようにモニタＴＶには大きく分けて三つの分類があります。手持ちのパソコンに合わせたモニタＴＶを選ぶことがたいせつです。

これからは，ニューメディア対応のＴＶを買ってもらうのも良い方法で，買い換えるのなら，ＲＧＢやビデオ（コンポジット）入力のあるＴＶを買ってもらいましょう。

■モニタはニューメディアの中心

これからのモニタは，ただ放送を受けるだけのものではなく，あらゆるメディアの情報の出入口として活用されていくことになります。

パソコンの他に，ビデオ，ビデオディスクをつないで使う方法や，外部からのデータを受け，その情報を得る，文字多重放送，静止画放送，衛星放送，ＣＡＴＶそしてキャプテン・システムなど多くのメディアがつながっていくことでしょう。

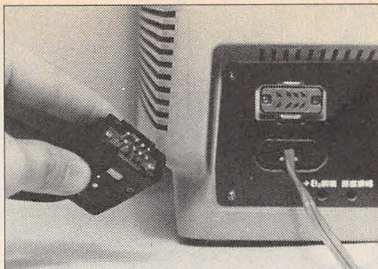
それにそなえて，ぜひとも１台，ニューメディア対応ＴＶを買っておきたいものです（第９図）。

これからは，さらに細かい表現が可能な高品位テレビも登場することになるでしょう。

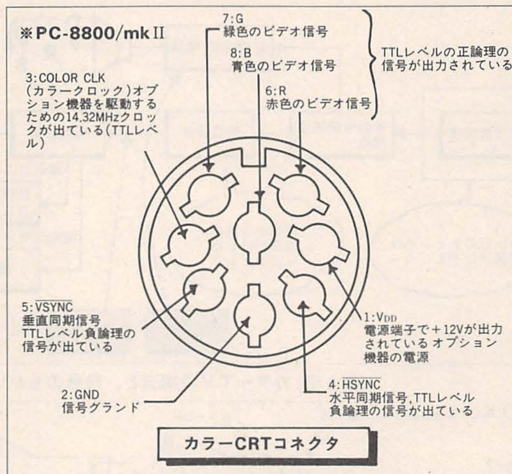
★　　　　　★



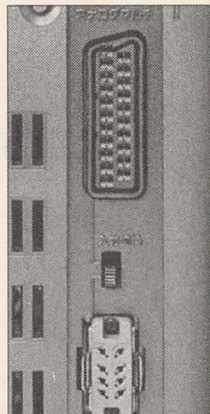
《写真６》ＣＯＬＯＲと表示してあるのがパソコンのＲＧＢ出力端子



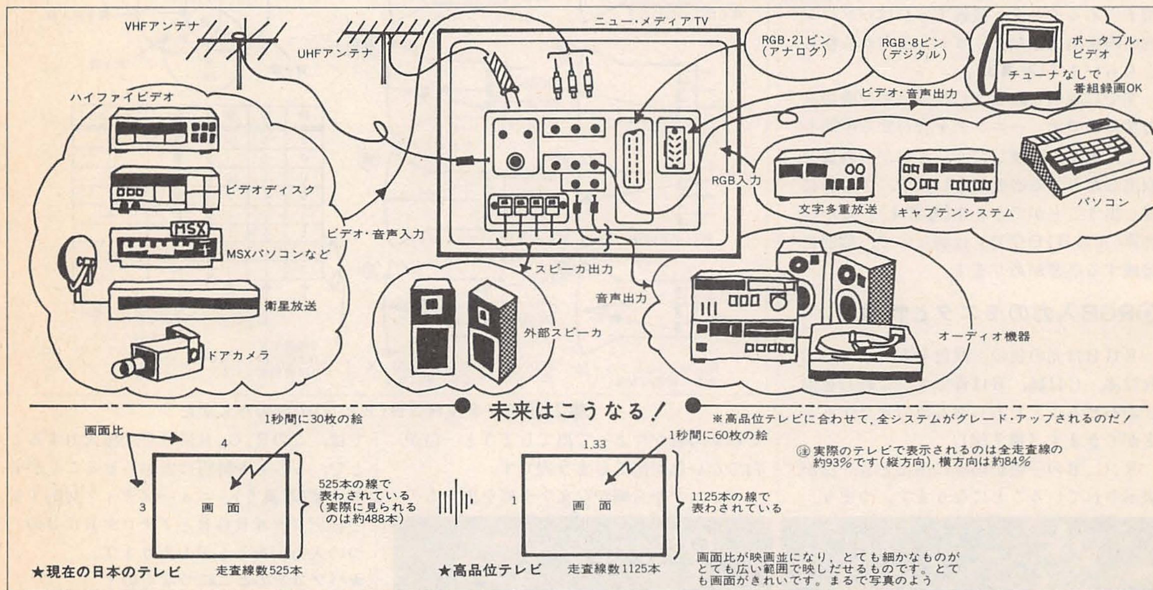
《写真７》モニタＴＶのデジタルＲＧＢ入力端子は，独特のスタイルをしている



《第８図》デジタルＲＧＢコネクタのピン配置



《写真８》アナログ端子も付いたモニタＴＶもある



《第９図》モニタＴＶはＮＥＷ　ＭＥＤＩＡの中心！

▶日本電気ホームエレクトロニクス㈱：〠108 東京都港区芝５-37-８（住友三田ビル）▶㈱東芝 テレビ事業部：〠366 埼玉県深谷市幡羅町１-９-２ ▶三菱電機㈱京都製作所：〠617 京都府長岡京市馬場図所１番地 ▶㈱ゼネラル民生電子機器事業部販売企画課：〠213 神奈川県川崎市高津区末長1116 ▶日本ビクター㈱テレビ事業部：〒306-06 茨城県岩井市大字辺田1106 ▶日立家電販売㈱宣伝部テレビ係（C21-E74）／パソコン係（C15-S01）〠105 東京都港区西新橋2-35-6（第3松井ビル）
▶シャープ㈱業務部広報：〠162 東京都新宿区市谷八幡町８
▶松下電器産業㈱テレビ事業部：〠567 大阪府茨木市松下町１-１
▶ソニー㈱：〠108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログ係
▶東映通商㈱：〠113 東京都文京区湯島１-２-４神田セントビル
▶関東電子㈱：〠101 東京都千代田区外神田１-11-５
▶㈱ニデコ・システムコンピュータ営業部：〒101 千代田区神田松永町１宮沢ビル3F

◀モニタ・メーカー問合わせ先

☆参考文献

●デジタル画像とカラー：伊藤健一著，日刊工業新聞社
●電子工学Ｉ：副島一之，村山順一郎著，コロナ社
●月刊アスキー：81年12月号，アスキー出版など

主要パソコン専用モニタ,ニューメディア対応TV一覧表

㊟ アナログRGB-21ピン　デジタルRGB-8ピン

日本電気ホームエレクトロニクス：C-21X11PVW ▶画面サイズ：21型▶表示文字数：1000文字▶接続端子：デジタルRGB，ビデオ，RF▶その他：テレビ，文字放送受像可。プリンタ内蔵▶価格：345,000円	シャープ：28C-M10 ▶画面サイズ：28型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：アナログRGB，ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可▶価格：278,000円	日本ビクター：AV-MT21 ▶画面サイズ：21型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：アナログRGB，デジタルRGB，ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可。ネットワークシリーズ▶価格：220,000円	松下電器：H55GR ▶画面サイズ：21型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：アナログRGB，デジタルRGB，ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可。α2000▶価格：219,000円	東芝：21K692 ▶画面サイズ：21型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：アナログRGB，デジタルRGB，ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可。コア・シリーズ▶価格：219,000円	ゼネラル：ATM-26 ▶画面サイズ：26型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：アナログRGB，デジタルRGB，ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可。AVラボ・シリーズ▶価格：216,000円
日立家電：C21-E74 ▶画面サイズ：21型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：アナログRGB，デジタルRGB，ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可。オンラインHiFi2000▶価格：215,000円	ゼネラル：MA-210 ▶画面サイズ：21型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：アナログRGB，デジタルRGB，ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可。FSラボ・シリーズ▶価格：215,000円	日本電気ホームエレクトロニクス：C-21X13PVW ▶画面サイズ：21型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：アナログRGB，デジタルRGB，ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可▶価格：185,000円	日本電気ホームエレクトロニクス：C-19A25PVW ▶画面サイズ：19型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：アナログRGB，デジタルRGB，ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可▶価格：175,000円	松下電器：M55GR ▶画面サイズ：15型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：アナログRGB，デジタルRGB，ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可。α2000シリーズ▶価格：139,000円	三菱電機：15C360 ▶画面サイズ：15型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：アナログRGB，デジタルRGB，ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可▶価格：128,000円
日立家電：C15-S01 ▶画面サイズ：15型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：アナログRGB，デジタルRGB，ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可▶価格：119,800円	ソニー：KV-14CP1 ▶画面サイズ：14型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：アナログRGB，デジタルRGB，ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可▶価格：99,800円	東芝：14V20F ▶画面サイズ：14型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：デジタルRGB，ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可。パソコン対応テレビ▶価格：99,800円	日本電気ホームエレクトロニクス：C-14N16PV ▶画面サイズ：14型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：アナログRGB，デジタルRGB，ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可▶価格：98,000円	東芝：15X47 ▶画面サイズ：15型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：アナログRGB，ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可。プリマージュFSファイン・シリーズ▶価格：89,800円	松下電器：N29G ▶画面サイズ：14型▶表示文字数：1000文字▶接続端子：アナログRGB，ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可▶価格：78,000円
関東電子：K-134 ▶画面サイズ：14型▶表示文字数：4050文字▶接続端子：デジタルRGB▶その他：専用カラーモニタ。Pモード／Fモード切替可能▶価格：128,000円	ソニー：KV-20R2 ▶画面サイズ：20型▶表示文字数：1000文字▶接続端子：ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可。リモコン付▶価格：159,800円	ゼネラル：VA-211 ▶画面サイズ：21型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可。FSラボ・シリーズ▶価格：150,000円	ゼネラル：MA-1901 ▶画面サイズ：19型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可。FSラボ・シリーズ▶価格：145,000円	ソニー：KV-18TR1 ▶画面サイズ：18型▶表示文字数：1000文字▶接続端子：ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可。ブラック・トリニトロン▶価格：115,000円	東芝：15J39 ▶画面サイズ：15型▶表示文字数：1000文字▶接続端子：ビデオ，RF▶その他：テレビ受像可。プリマージュFSシリーズ▶価格：65,000円
ニデコ：NH-14DS ▶画面サイズ：14型▶表示文字数：4050文字▶接続端子：デジタルRGB▶その他：専用カラー・モニタ▶価格：128,000円	シャープ：CU-14P1 ▶画面サイズ：14型▶表示文字数：4050文字▶接続端子：デジタルRGB▶その他：専用カラー・モニタ▶価格：128,000円	関東電子：K-124S ▶画面サイズ：14型▶表示文字数：4050文字▶接続端子：デジタルRGB▶その他：専用カラー・モニタ。Pモード／Fモード切替可能▶価格：105,000円	東映通商：FTC-1201 ▶画面サイズ：12型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：デジタルRGB▶その他：専用カラー・モニタ。このシリーズで他2機種用意されている▶価格：69,800円	ゼネラル：DM-405 ▶画面サイズ：14型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：アナログRGB，デジタルRGB▶その他：専用カラー・モニタ。アナログRGBより音声入力可能▶価格：67,800円	NEC：PC-KD251 ▶画面サイズ：14型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：デジタルRGB▶その他：PCシリーズ共通（PC-6000／6600／100シリーズ除く）専用カラー・モニタ▶価格：67,800円
NEC：PC-60M43 ▶画面サイズ：14型▶表示文字数：800文字（PC-6001除く）▶接続端子：デジタルRGB▶その他：PC-6000/6600シリーズ用専用カラー・モニタ▶価格：65,800円	NEC：PC-KD201 ▶画面サイズ：12型▶表示文字数：800文字（PC-6001除く）▶接続端子：デジタルRGB▶その他：PC-6000/6600シリーズ用専用カラー・モニタ▶価格：59,800円	東映通商：FTC-1410H ▶画面サイズ：14型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：デジタルRGB▶その他：専用カラー・モニタ。このシリーズ他4機種用意▶価格：59,600円	シャープ：MD-12P1 ▶画面サイズ：12型▶表示文字数：4050文字▶接続端子：ビデオ▶その他：専用グリーン・ディスプレイ▶価格：39,800円	東映通商：KH-12G ▶画面サイズ：12型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：ビデオ▶その他：専用グリーン・ディスプレイ▶価格：28,800円	東映通商：KH-90 ▶画面サイズ：9型▶表示文字数：2000文字▶接続端子：ビデオ▶その他：専用グリーン・ディスプレイ▶価格：27,800円

新連載
コクボスキーのComputer Soundコーナー

青山コンピュータスクールメロン　小久保 隆

めざせパソコン・ミュージシャン!

ハイ，今月は，かなり本格的なプログラムを紹介します。このミュージック・プログラムは，『SUPER MUSICIAN』と名付けられたもので，北海道札幌市の広沢健君のFM-7の作品です。

「このプログラムは，簡単に言えば，曲のデータを入力し，それを演奏するというものですが、音楽のプログラムは，どうもにがてだという人でも，このプログラムさえあれば，チョチョイのチョイと曲が作れるのです」

と広沢君も言っているとおり，非常にイージーに音楽できるプログラムとなっています。ちょっとプログラムが長いので，打ち込む手間がかかりますが，そんなことは打ち込んだあとの楽しさに比べれば，ナンノソノ。美しい画面（ホント，この画面はいいセンスしてるョ）を見ながら，自分の好きな曲をどんどんコンピュータ・ミュージックしてしまいましょう。

SUPER MUSICIAN
for FM-7/77　T. HIROSAWA

〈使用上の注意〉

はじめに注意しておかなければならないのが，LIST を打って，まちがいがなければOKなのですが，もしも，打ちまちがいがあってRUNをしてしまうと，on error go to 文が入っているので，すべて160行に飛んでしまうということ。そこで，80行のon error go to 210をカットして，エラーをすべて直してから，80行を新たに打ち込むようにしてください（このようにon error go to 文を入れなくてはならない理由は，みなさんで考えてみてください。実際やってみれば，すぐわかりますヨ）。

さて，プログラムの打ち込みが完成したところで，演奏DATAの作りかたにまいりましょうか。

☆DATA構造

まず，DATAを作りはじめる前に，この『SUPER MUSICIAN』で扱うDATAの構造を知っておく必要がありますネ。

まず，DATAは，A，B，Cの三つに分かれていて，Aはメロディ，B，Cはベースなりアルペヂオなり，自由に設定してもらって，合計三つの音を同時に鳴らすことができるようになっています。そして，そのA，B，Cの一連の流れを〝ブロック〟として扱っているのが，最大の特徴です。

〈DATAのブロック構造とは…〉

この方法は，僕のようなプロが使っているコンピュータ・ミュージックのベスト・ツールフェアライトCM1（オーストラリア製のデジタル・シンセサイザー・システムで1500万円もするもの）でも，同じようなDATA構造を持っているんですョ。

つまり，たとえば最初の8小節をブロック1として，つぎの8小節をブロック2にしておくと，あとで演奏順序をブロック単位で指定できるようになっているので，ブロック1→ブロック2→……→ブロック1→ブロック2→……みたいに，自由に曲の進行を組み立てられるのです。特に，音楽のなかには〝くり返し〟が多いので，このDATA構造は大正解なのです。

☆DATAの作りかた

RUNさせてから，演奏モード（RUNさせた直後に出てくるモード）の1（DATAの作成）を押してください。

そうすると，1. オワリ
2. PLAY
3. スベテのDATAをミル
4. DATAのテイセイ
5. ツギのDATAを入れる

の五つが表示されます(これが作成モード)。

1. オワリ

作成モードから，演奏モードにもどります。

2. PLAY

いま，打ち込んだブロックのDATAのみを演奏します。

3. スベテのDATAをミル

これは，リターン・キーで1ブロックごとに表示していきます。

4. DATAのテイセイ

これを押すと，まずテイセイするブロックの番号を聞いてくるので，入れてください。すると，

O5L8EEEEF4E4GGGGA4G4O6C2?■

と表示されますから，まず[DUP]キーを押して，上のDATA文をそっくり下にコピーしてから，テイセイしてください(テイセイしなくてもいいDATA文は，[DUP]キーを使って全部コピーしてから，リターン・キーを押さないと，DATAが消えてしまいます)。

5. ツギのDATAを入れる

このモードでDATAを作成して行きます。DATAは，前述のようにA，B，Cに分かれていて，それぞれにMML（ミュージック・マクロ・ランゲージ）の入力方法にならって入力して行けばOK。音程を示すC～B（つまりド～シ）や，オクター

ブの０，長さ指定のＬ，休符のＲなどは，すべてファンクション・キーに定義されているので，大変に入力がらくです。

☆演奏のさせかた

演奏モードの画面（ＲＵＮしたらこの画面がでる）を見てください。

１については，もういいですネ。問題は２と３でしょう。３の〝ジュンジョヲイレル〟を指定して，演奏する順序に合わせてブロックの番号を入れていってください。そうすれば，２の〝レンゾクエンソウ〟で，みごとあなたのＤＡＴＡが演奏されるはずです。簡単でしょう!?

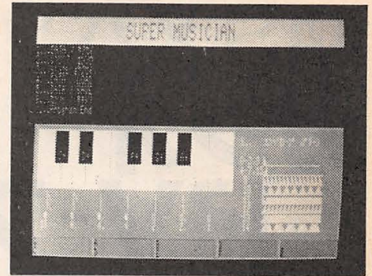
☆コクボスキーのワン・ポイント・アプリケーション→音程の聴きとり（聴音）プログラム!!

さて，今回のコクボスキーのワン・ポイント・アプリケーションは，もうこの広沢君のプログラムに僕自身が追加してあります。

演奏モードの画面の〝６オンテイノキキトリ〟が，僕のつけ加えたプログラムです（プログラム・リストでは，1200～1540行）。

このオンテイノキキトリ・プログラムはドから１オクターブ上のドまでの白鍵（つまりドレミファソラシド）の音を，FM-7がランダムに三つ選んで演奏させて，その音程を当てるというプログラム。

読者の音感アップのためには，バッグンのプログラムですョ。このプログラムは，別にＤＡＴＡを入れる必要もないので，すぐに遊べるから，ぜひやってみてほしい。もちろん，広沢君もやってみてネ!!



《写真１》キミにも自作の曲が作れる!!

SUPER MUSICIANのプログラム・リスト

```
10 REM ┌────────────────┐
20 REM | SUPER MUSICIAN |
30 REM |   by 01-376    |
40 REM |   in B.F.C.    |
50 REM └────────────────┘
60 WIDTH 80,25:COLOR 7:CONSOLE 3,8,1,1:CLEAR 20000:DIM A$(50):DIM B$(50):DIM C$(
50):DIM B(200):A=1
70 KEY1,"C":KEY2,"D":KEY3,"E":KEY4,"F":KEY5,"R":KEY6,"G":KEY7,"A":KEY8,"B":KEY9,
"O":KEY10,"L"
80 ON ERROR GOTO 210:GOTO 430
90 GOSUB 420:A=0
100 A=A+1
110 IF A$(A)="" THEN 120 ELSE 100
120 IF B$(A)="" THEN 130 ELSE 100
130 IF C$(A)="" THEN 140 ELSE 100
140 LOCATE0,4:PRINT"DATA-A";A:INPUT A$(A)
150 GOSUB 420:LOCATE 0,4:PRINT "DATA-B";A:INPUT B$(A)
160 GOSUB 420:LOCATE 0,4:PRINT "DATA-C";A:INPUT C$(A)
170 PRINT"ｵﾜﾘ･･･1   ｴﾝｿｳ･･･2   ｽﾍﾞﾃﾉ DATAｦ ﾐﾙ･･･3   DATAﾉ ﾃｲｾｲ･･･4   ﾂｷﾞﾉ DATAｦ
ｲﾚﾙ･･･5"
180 I$=INKEY$ :IF I$="1" THEN 700 ELSE IF I$="2" THEN 200 ELSE IF I$="3" THEN 29
0 ELSE IF I$="4" THEN 350 ELSE IF I$="5" THEN 190 ELSE 180
190 A=A+1:GOTO 90
200 PLAY A$(A),B$(A),C$(A):GOTO 180
210 RESUME 220
220 CLOSE#1:LOCATE 37,7:PRINT "ERROR !":PLAY "O6G1","V8","V8"
230 FOR T=1 TO 3000:NEXT T
240 LOCATE37,7:PRINT"        ":GOSUB420:LOCATE0,3:PRINT"No.";A
250 LOCATE 2,4:PRINT A$(A):LOCATE 0,5:INPUT A$(A)
260 GOSUB 280:LOCATE 2,4:PRINT B$(A):LOCATE 0,5:INPUT B$(A)
270 GOSUB 280:LOCATE 2,4:PRINT C$(A):LOCATE 0,5:INPUT C$(A):GOSUB 420:GOTO 170
280 LOCATE 0,4:PRINT SPACE$(80):RETURN
290 A=1:GOSUB 420:PRINT"press [return] key"
300 IF A$(A)="" THEN IF B$(A)="" THEN IF C$(A)="" THEN A=A-1:GOTO 400
310 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN 320 ELSE 310
320 IF A>9 THEN S=0 ELSE S=1
330 PRINT A;:PRINT SPACE$(S)+":";A$(A):PRINT"    :"+B$(A):PRINT"    :"+C$(A)
340 A=A+1:GOTO 300
350 GOSUB 420:INPUT"ﾅﾝﾊﾞﾝﾉ DATA ﾃﾞｽｶ";A:IF A<1 OR A>50 THEN GOSUB 420:GOTO 170
360 LOCATE 2,4:PRINT A$(A):LOCATE 0,5:INPUT A$(A):GOSUB 280
370 LOCATE 2,4:PRINT B$(A):LOCATE 0,5:INPUT B$(A):GOSUB 280
380 LOCATE 2,4:PRINT C$(A):LOCATE 0,5:INPUT C$(A)
390 GOTO 170
400 PRINT"end:press [return] key."
410 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN GOSUB 420:LOCATE 0,6:GOTO 170 ELSE 410
420 LOCATE 0,9:FOR K=1 TO 10:PRINT:NEXT:RETURN
430 LOCATE 0,16:PLAY "s9m7000"
440 CONNECT(0,22)-(0,0)-(631,0)-(631,22)-(0,22),6,PSET:PAINT(1,1),5,6
450 SYMBOL(185,4),"SUPER MUSICIAN",2,2,2
460 CONNECT(0,88)-(631,88)-(631,199)-(0,199)-(0,88),6,PSET
470 CONNECT(1,183)-(119,183),4,PSET
480 CONNECT(128,183)-(247,183),4,PSET
490 CONNECT(256,183)-(375,183),4,PSET
500 CONNECT(384,183)-(503,183),4,PSET
510 CONNECT(512,183)-(631,183),4,PSET
520 CONNECT(10,92)-(410,92)-(410,140)-(10,140)-(10,92)-(45,92)-(45,120)-(75,120)
-(75,92)-(95,92)-(95,120)-(125,120)-(125,92)-(195,92)-(195,120)-(225,120)-(225,9
2)-(245,92)-(245,120)-(275,120)-(275,92)-(295,92)-(295,120)-(325,120)-(325,92)
530 SYMBOL(53,110),"C+",1,1,2
540 SYMBOL(103,110),"D+",1,1,2
550 SYMBOL(203,110),"F+",1,1,2
560 SYMBOL(253,110),"G+",1,1,2
570 SYMBOL(303,110),"A+",1,1,2
580 PAINT(11,96),7,7
590 SYMBOL(30,130),"C",1,1,2
600 SYMBOL(80,130),"D",1,1,2
610 SYMBOL(130,130),"E",1,1,2
620 SYMBOL(180,130),"F",1,1,2
630 SYMBOL(230,130),"G",1,1,2
640 SYMBOL(280,130),"A",1,1,2
650 SYMBOL(330,130),"B",1,1,2
660 SYMBOL(380,130),"C",1,1,2
670 FOR P=60 TO 360 STEP 50:CONNECT(P,93)-(P,139),0,PSET:NEXT
680 PAINT(10,150),1,2,3,4,5,6,7
690 GOSUB 830
700 GOSUB 420
710 PRINT"1...DATA ﾉ ｻｸｾｲ"
720 PRINT"2...ﾚﾝｿﾞｸ ｴﾝｿｳ"
730 PRINT"3...ｼﾞｭﾝｼﾞｮｻｸｾｲ"
740 PRINT"4...DATA ﾉ LOAD"
750 PRINT"5...DATA ﾉ SAVE"
760 PRINT"6...ｾﾝﾘﾂ ﾉ ｷｷﾄﾘ"
770 PRINT"!...Program End"
780 I$=INKEY$:IF I$="1" THEN GOSUB 420:A=H:GOTO 170 ELSE IF I$="2" THEN 810 ELSE
 IF I$="3" THEN 790 ELSE IF I$="4" THEN 1090 ELSE IF I$="5" THEN 970 ELSE
 IF I$="6" THEN 1200 ELSE IF I$="!" THEN CONSOLE 0,25,0,0:WIDTH 40:END ELSE 780
790 GOSUB 420:J=0:LOCATE 0,3:PRINT"[ 0 ] = END"
800 J=J+1:PRINT"No.";J;"=";:INPUT B(J):IF B(J)>200 OR B(J)<1 THEN 700 ELSE 800
810 GOSUB 420:J=0:SYMBOL(100,55),N$,2,2,3
820 J=J+1:A=B(J):PLAY A$(A),B$(A),C$(A):IF A>200 OR A<1 THEN SYMBOL(100,55),N$,2
,2,0:GOTO 700 ELSE 820
830 LOCATE3,18:PRINT" ♪      ♪      |      |      |      |"
840 LOCATE3,19:PRINT" ♪      |      |      |      |      |"
850 LOCATE3,20:PRINT"●      ●      ●.     ●      O      O.      O"
860 LOCATE2,21:PRINT"16      8      4.     4      2      2.      1"
870 LOCATE53,12:PRINT"S..   ｴﾝﾍﾞﾛｰﾌﾟ ﾊﾟﾀｰﾝ "
880 LOCATE53,14:PRINT"0-3,9
890 LOCATE53,15:PRINT"4-7,15
900 LOCATE53,16:PRINT" 8
910 LOCATE53,17:PRINT" 10
920 LOCATE53,18:PRINT" 11
930 LOCATE53,19:PRINT" 12
940 LOCATE53,20:PRINT" 13
950 LOCATE53,21:PRINT" 14
960 RETURN
970 GOSUB 420
980 INPUT"NAME";N$:PRINT"ｲｲﾃﾞｽｶ ? (Y/N)"
990 I$=INKEY$:IF I$="Y" OR I$="y" THEN 1000 ELSE IF I$="N" OR I$="n" THEN 700 EL
SE 990
1000 A=0:Z=0:OPEN "O",#1,N$
1010 A=A+1:PRINT#1,A$(A),B$(A),C$(A)
1020 IF A$(A)="" THEN IF B$(A)="" THEN IF C$(A)="" THEN 1040
1030 GOTO 1010
1040 Z=Z+1
1050 PRINT#1,B(Z)
1060 IF B(Z)>200 OR B(Z)<1 THEN 1080
1070 GOTO1040
1080 CLOSE#1:GOTO 700
1090 GOSUB 420
1100 INPUT"NAME";N$
1110 A=0:Z=0
1120 OPEN "I",#1,N$
1130 A=A+1:INPUT#1,A$(A),B$(A),C$(A)
1140 IF A$(A)="" THEN IF B$(A)="" THEN IF C$(A)="" THEN 1160
1150 GOTO 1130
1160 Z=Z+1:INPUT#1,B(Z)
1170 IF B(Z)<1 OR B(Z)>200 THEN 1190
1180 GOTO 1160
1190 CLOSE#1:GOTO700
1200 TI=-32768! :TJ=TIME
1210 IF TJ>65535! THEN TJ=TJ-65535! ELSE GOTO 1220 :GOTO 1210
1220 TI=TI+TJ :RANDOMIZE TI
1230 GOSUB 420 :PRINT "C ﾉ ｵﾄﾃﾞｽ" :PRINT ""
1240 PLAY "T120V10R4O4C2R4" :PRINT "OK ? (Y/N)"
1250 D$=INKEY$ :IF D$="N" THEN GOSUB 420 :GOTO 1230 ELSE IF D$="Y" THEN 1260 ELS
E 1250
1260 B$="" :G$=""
1270 FOR I=1 TO 3
1280 A=INT(RND(I)*8)+1
1290 IF A=1 THEN A$="O4C": F$="C"
1300 IF A=2 THEN A$="O4D": F$="D"
1310 IF A=3 THEN A$="O4E": F$="E"
1320 IF A=4 THEN A$="O4F": F$="F"
1330 IF A=5 THEN A$="O4G": F$="G"
1340 IF A=6 THEN A$="O4A": F$="A"
1350 IF A=7 THEN A$="O4B": F$="B"
1360 IF A=8 THEN A$="O5C": F$="C"
1370 B$=B$+A$ :G$=G$+F$
1380 NEXT I
1390 PLAY "T72S1R2" :PLAY B$
1400 GOSUB 420 :PRINT "ﾅﾝ ﾉ ｵﾄ ﾃﾞｽｶ ?" :PRINT "                    ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｷｸ ... M [
RETURN]"
1410 INPUT C$ :IF C$="M" THEN 1390
1420 IF C$=G$ THEN 1500
1430 GOSUB 420 :PRINT C$ :PRINT "                    ﾊｽﾞﾚ ..." :PLAY "T22
0V6O5C8R8O4G16R16G16R16G+8R8G8R8R4B8R8O5C8" :PRINT ""
1440 PRINT "TRY AGAIN ? (Y/N)"
1450 D$=INKEY$ :IF D$="N" THEN 1510 ELSE IF D$="Y" THEN 1460 ELSE 1450
1460 GOSUB 420 :PRINT "C ﾉ ｵﾄﾃﾞｽ" :PRINT ""
1470 PLAY "T120V12R4O4C2R4" :PRINT "OK ? (Y/N)"
1480 D$=INKEY$ :IF D$="Y" THEN 1490 ELSE IF D$="N" THEN 1460 ELSE 1480
1490 PLAY "T72S1R2" :PLAY B$ :GOTO 1400
1500 GOSUB 420 :PRINT G$ :PRINT "                    ｱ ﾀ ﾘ !!!" :PLAY "T200V
6O5C8O4B8A8G8O5C8O4B8A8G8O5C4E4D2","T200V6O4G8G8F8E8G8G8F8E8G4O5C4O4B2","T200V6O
4E8D8C8C8E8D8C8C8E4G4G2" :GOTO 1520
1510 GOSUB 420 :PRINT "ｺﾀｴ ﾊ" :PLAY "T72S1" :PLAY B$ :PRINT G$
1520 PRINT "" :PRINT "ﾂﾂﾞｹﾃ ﾔﾘﾏｽｶ ? (Y/N)"
1530 D$=INKEY$ :IF D$="Y" THEN 1200 ELSE IF D$="N" THEN 1540 ELSE 1530
1540 PLAY "T120","T120","T120" :PLAY "V8R4O4G4","V8R4O4E4","V8R4O4C4" :GOTO 700
```

夢をあげる！未来をあげる！

いま一番低価格のMSXパソコン
カシオPV-7

飯村 弘



こんどカシオから発売されたPV－7は，本体価格29,800円のMSXパソコンです。各社のMSXパソコンが4～8万円台というのに，なぜPV－7だけが29,800円なのかと疑問に思われた人も多いことでしょう。

そこで私が，さっそくこの疑問にお答えすべく，PV－7の魅力についてハード，ソフト，周辺機器の面から分析してみることにしました。

拡張性を重視したPV-7

みなさんも知ってるとおり，MSXパソコンとはMSX規格に基づいたMSXベーシックを搭載したパソコンです。ですから，各社から発売になったMSXパソコンは，基本的に同じ機能を持っているのです。

にもかかわらず，各社の製品の価格が異なるのはなぜなのか？ 答えは，拡張機能を本体に組み込んでいるかいないかによって，価格も変わってくるのです（当然ですネ！）。

しかし，この拡張機能も使う人によっては，別になくても困らないという場合が考えられます。

カシオのPV－7には，この〝機能と価格″の問題から，〝低価格基本システムにオプションで機能を拡張″の考えがもり込まれていたのです。



《写真1》カシオMSXパソコンPV—7

ソフトの互換性もバッチリ！

PV－7のRAMは，標準で8Kバイトです。これまでのMSXは16Kバイト以上のRAM容量を持っているため，いったい8KバイトRAMで市販ソフトが動くのかどうか気になりますが，これも心配ありません。ほとんどのソフトはPV－7のみで動くのです。



《写真2》増設RAMカートリッジOR—208

それでも動かないソフトの場合には，オプションの増設RAMOR－208(8Kバイト)(5,800円) を接続すればいいのです。

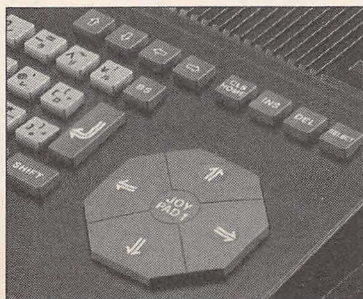
PV-7は操作性も重視されてる！

さあ，ここでPV－7を実際にさわってみることにしましょう。PV－7を箱から取りだすと，意外にコンパクトな設計にビックリしました。

大きさは，幅307×奥行210×高さ33～49(mm)とベーマガ・サイズ。重さも1.5kgで，これならどこへでも持ち運びができます。

★ユニーク設計のジョイ・パッド

まず目に入ったのが，右側にあるジョイ・パッドです。これは，普通のカーソル・キーとは異なった機構で，手のひらでおさえながらでも使える画期的な設計なのです。



《写真3》ジョイ・パッドとカーソル・キー

これならゲームに熱中して，つい手がすべってしまったなんてこともありません。

また，プログラミングで使用するカーソル・キーは右上に別についているのです。この工夫は，PV－7ならではのものです。

★トリガー・キーでジョイスティック気分

左下に目線を移すと，［TR1］［TR2］の二つのキーがあります。これはトリガー・キーといって，ジョイスティックのトリガー・ボタンと同じ働きをしてくれます。これでジョイスティックがなくても心配いらないし，ジョイスティックのある人はジョイスティック端子（2個）に接続すればいいのです。

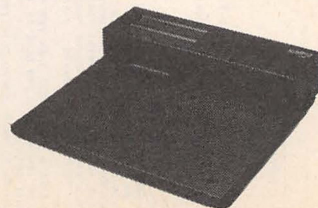


《写真4》トリガー・キーのTR1とTR2

周辺機器で機能アップも思いのままに

★拡張ボックスKB—7で夢がふくらむ

PV－7を買ってプログラミングの勉強やゲームを楽しんで，さらに夢をふくらませたい人のために，KB－7という拡張ボックスがあります。このKB－7には，16Kバイトの増設RAMとプリンタ・インタフェースが内蔵されています。二つのスロットをもったKB－7をPV－7に接続する



《写真5》拡張ボックスKB-7

と，RAM容量は24Kバイトに，さらに増設RAMをスロットにさし込めば，64Kバイトまで拡張が可能になります。

★その他周辺機器もいっぱい！

KB－7をキー・ステーションに，数々の周辺機器が用意されています。たとえば，ゲームに欠かせないジョイスティックTJ－7(2,900円)，グラフィックが自由自在に楽しめるタッチ・パネルTP－7(19,800円)，プログラムを保存するためのカセット・インタフェースFA－32(3,000円)などがあります。

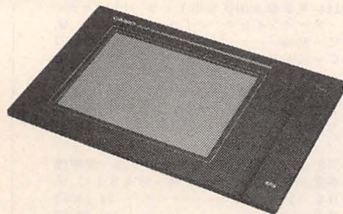


《写真6》ジョイスティック TJ-7

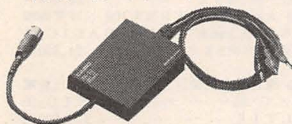
カシオMSXソフト・ライブラリー

★オリジナル・ソフトもそろってる！

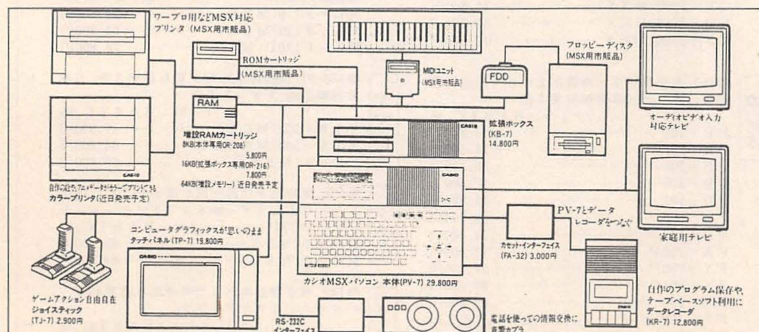
カシオはハードだけでなく，オリジナル・ソフトの開発にも力を入れています。今回のPV－7と同時に，「熱戦甲子園」，「大障害競馬」，「サーカスチャーリー」(各4,800円)などを発売しています。



《写真7》タッチパネル TP-7



《写真8》カセット・インタ・フェース FA-32



《第1図》 PV-7の拡張システム

★ゲームランドで本格ゲームが作れる!!

カシオMSXソフトライブラリーのなかで，もっとも注目したいのが「ゲームランド」(7,800円）というゲーム作成のためのソフトです。ゲームランドでゲームを作る手順を説明してみます。



「大障害競馬」

「熱戦甲子園」

「スキーコマンド」

「パチンコU.F.O.」

「サーカスチャーリー」

《写真9》ズラリそろったソフト・ライブラリー

ゲームランドをスロットにさし込んで，PV－7の電源をONすると，デモ画面からメニュー画面になります。メニュー画面では，ゲームで遊ぶ，ゲームを作る，ゲームを直す，ゲームを読み込む，ゲームを保存するの五つのメニューが選べます。

ゲームを作るには，まず①戦闘式ゲームか迷路式ゲームにするかを選択します。つぎに②背景を描きます。グラフィック・エディタで思いのままに背景を描くことができます。そして③キャラクタを作ります。16×16ドットのキャラクタ・エディタでオリジナル・キャラクタを作りますが，アイデアが浮かばないときは，サンプル・キャラクタが使えます。さらに④ゲームの効果音を作ります。画面の五線譜に音譜を並べていきますが，オンチの人はサンプル音を使うことができます。そして最後は⑤ストーリを作ります。画面に質問が表示され，それに答えるだけでできあがりです。

このゲームランドは，慣れてくれば数時間で，自分でもビックリするような本格ゲームが作れます。プログラミングの必要がないのですから，頭の中でゲーム・アイデアが浮かんだら，このゲームランドでホイホイとゲーム作りが楽しめるので便利ですね。

❖最後に

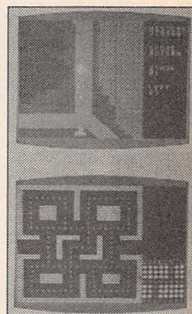
こうしてPV－7を操作してみると，使う人の好みでソフト，ハードのバリエーションが実に豊富なことがわかりました。

29,800円と手軽な値段のPV－7を買ったら，あとは子供から大人まで，自由な発想で，自分だけのパソコンランドを作ってみたらいかがですか？

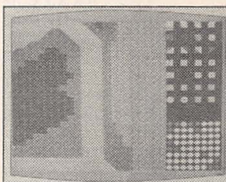
✣　✣



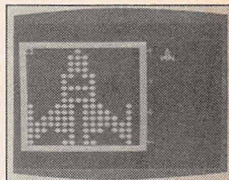
⬆《写真10》ゲームランド



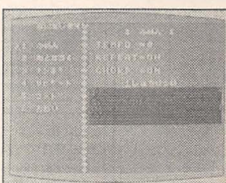
《写真11》戦闘式➡それとも迷路式？



《写真12》背景を描く



《写真13》キャラクタを作る



《写真14》音を作る



《写真15》ストーリを作る

《第1表》 PV-7の仕様

■CPU Z80Aコンパチブル(3.58MHZ) ■メモリー ROM：32KB(MSX BASIC ROM)、RAM：8KB、VRAM：16KB ■画面出力 文字表示：ヨコ32×タテ24文字、文字構成：8×8ドットマトリックス文字、文字：アルファベット・数字・ひらがな・カタカナ・グラフィック記号、ドット数：ヨコ256×タテ192ドット、色数：16色 ■サウンド 8オクターブ・3重和音・ノイズ音 ■キーボード キー総数：キー・ファンクションキー・ジョイパッド(8方向、トリガー2入力)、キー配列：アルファベット・記号・JIS配列準拠・かな文字・50音配列 ■編集機能 カーソルキー・クリアスクリーン・ホーム・挿入・削除 ■プログラミング言語 MSX BASIC ■大きさ 幅307×奥行210×高さ 前33・後49(mm) ■重さ 1,560g ■電源 AC100V ■消費電力 8W ■使用温度 0～40℃ ■付属品 RFＦ切換スイッチ・RFケーブル・ACアダプタ(AD-4810-J)

広告さくいん

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

シャープ

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープ(株)国内産機営業本部「マイコンBASIC」係

MZ-711……79,800円
MZ-721……89,800円
MZ-731……128,000円
MZ-1500……89,800円
MZ-2200……128,000円
MZ-5501……218,000円
MZ-5511……288,000円
MZ-5521……388,000円
MZ-3531……320,000円
MZ-3541……410,000円

〒545 大阪市阿倍野区長池町22-22 シャープ(株)電子機器システム機器営業部「マイコンBASIC」係

X1C……119,800円
X1Cs……119,800円
X1Ck……139,800円
X1D……198,000円
X1turbo……248,000円(モデル20)
C1(マイコンピュータテレビ)……93,000円
※要ファミリーベーシック

シャープビジネス

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープビジネス(株)販売推進部「マイコンBASIC」係

PC-1245……17,800円
PC-1250……22,800円
PC-1251……29,800円
PC-1255……35,800円
PC-1401……29,800円
PC-1402……34,800円
PC-1260……29,800円
PC-1261……39,800円
PC-1500……59,800円
PC-1501……64,800円

ソード

〒104 東京都中央区八重洲2-7-12 京橋K-1ビルソード(株)「マイコンBASIC」係

M5……49,800円
M5 Pro……39,800円
M5 Jr.……29,800円

日本電気

〒108 東京都港区三田3-14-10 日本電気NECパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係

PC-6001mkII……84,800円
PC-6001mkIISR……89,800円
PC-6601……143,000円
PC-6601SR……155,000円
PC-8001mkII……123,000円
PC-8801mkII……168,000円(モデル10)
PC-9801/E/F……215,000円(E)
PC-100……558,000円(モデル10)
PC-2001……59,800円
PC-8201……138,000円

日立家電

〒105 東京都港区西新橋2-35-6(第三松井ビル)日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係

ベーシックマスターレベル3MK5……118,000円
MB-H1(MSX)……62,800円
MB-H1E(MSX)……54,800円
MB-H2(MSX)……79,800円
MB-S1……128,000円

富士通

〒105 東京都港区虎ノ門2-3-13富士通(株)半導体統括営業部「マイコンBASIC」係

FM-7……126,000円
FM-11……298,000円(AD2)
FM-8……218,000円
FM-X(MSX)……49,800円
FM-NEW7……99,800円
FM-77……198,000円

キヤノン販売

〒108 東京都港区三田3-11-28 キヤノン販売(株)計算機営業部「マイコンBASIC」係

APPLE IIe……378,000円
V-10(MSX)……54,800円

東芝

〒105 東京都港区芝浦1-1-1 (株)東芝OA機器事業部……「マイコンBASIC」係

パソピア5……99,800円
パソピア7……119,800円
パソピア16……398,000円
パソピアミニ……54,800円

〒105 東京都港区芝浦1-1-1 (株)東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係

HX-10D(MSX)……65,800円(64K)
HX-20/21/22(MSX)……79,800円(21)

松下

〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4-3-1 情報システム事業部「マイコンBASIC」係

JR-100……54,800円
JR-200……79,800円
JR-300……159,000円
JR-800……128,000円

〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業(株)情報機器部「マイコンBASIC」係

CF-2000(MSX)……54,800円
CF-2700(MSX)……59,800円
CF-3000(MSX)……79,800円

カシオ

〒160 東京都新宿区西新宿2-6(新宿住友ビル)カシオ計算機(株)営業本部「マイコンBASIC」係

PB-100……14,800円
PB-200……14,800円
PB-300……29,800円
PB-400……17,800円
PB-401……15,800円
PB-500……24,800円
PB-700……34,800円
FX-710P……17,800円
FX-750P……24,800円
FX-801P……69,800円
FP-200……69,800円
FP-3000……148,000円(タイプ1)
PV-2000……29,800円
PV-7(MSX)……29,800円

EPSON

〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン(株)宣伝部……「マイコンBASIC」係

HC-20……138,000円
HC-40……128,000円
HC-88……298,000円

TOMY

〒124 東京都葛飾区立石7-9-10(株)トミーパソコン事業部……「マイコンBASIC」係

ぴゅう太……59,800円

SONY

〒131 東京都品川区大崎局内ソニー(株) 国内営業本部……「マイコンBASIC」係

SMC-777……148,000円
SMC-777C……168,000円
HB-55(MSX)……54,800円
HB-75(MSX)……69,800円
HB-101(MSX)……46,800円
HB-701(MSX)……99,800円
HB-701FD(MSX)……148,000円

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1-2-12(株)セガ・エンタープライゼス「マイコンBASIC」係

SC-3000……29,800円
SC-3000H……33,800円

バンダイ

〒111 東京都台東区駒形2-5-4(株)バンダイH.E.D事業部……「マイコンBASIC」係

RX-78……59,800円

三洋電機特機

〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 情報機器事業部業務課……「マイコンBASIC」係

PHC-10……24,800円
PHC-20……47,800円
PHC-25……69,800円
PHC-30(MSX)……64,800円

〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機(株)営業本部PA企画部「マイコンBASIC」係

WAVY10(MSXライトペン付)……74,800円

三菱電機

〒100 東京都千代田区丸の内2-3-3 三菱電機パソコン部……「マイコンBASIC」係

MULTI 8……123,000円
ML-8000(MSX)……59,800円

〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所……「マイコンBASIC」係

ML-F110(MSX)……54,800円
ML-F120(MSX)……64,800円
ML-F120D(MSX)……74,800円

ヤマハ

〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造(株) AY-XI係「マイコンBASIC」係

YIS-303(MSX)……49,800円
YIS-503(MSX)……64,800円
CX-5(MSX)……59,800円

ビクター

〒100 東京都千代田区霞が関3-2-4(霞山ビル)日本ビクター(株)インフォメーションセンターPCM……「マイコンBASIC」係

HC-5(MSX)……59,800円
HC-6(MSX)……64,800円

パイオニア

〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号 パイオニアカタログセンター「マイコンBASIC」係

PX-7(MSX)……89,800円

ゼネラル

〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116 国内営業事業部開発商品課…「マイコンBASIC」係

PAXON(テレビ＋キーボードMSX)……146,500円
PCT-55(テレビ＋キーボードMSX)……138,000円

任天堂

〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂(株)……「マイコンBASIC」係

ファミリーベーシック……14,800円
ファミリーコンピュータ(本体)……14,800円

We Love MSX! We

MSX 特選セット

★日立 MB-H2 (RAM64K)

ステレオカセットデッキ搭載
内蔵ソフトも一段と充実

本体(MB-H2)…………… ¥79,800
ビデオ端子付リモコンテレビ(C-14 ¥69,800
ジョイスティック(PCT-50 2本)…… ¥ 7,000
ゲームソフト(カートリッジ版)…… ¥ 4,800
ゲームソフト(テープ)……… ¥ 2,800
合計 ¥1642,00
↓
わんだ〜らんど特価 ¥140,000

ビデオ端子付リモコンテレビ(C14-VX) ¥69,800



36回払の例
頭金 ¥0
初回 ¥7,000
残 ¥5,000 ×35回

★ビクターHC-7"iO"

スーパーインポーズ機能内蔵
アナログRGB対応 拡張自在の2スロット(RAM64K)

本体(HC-7)…………… ¥84,800
RGBシステムテレビ(AV-MT15)…… ¥115,000
データレコーダ(MR-33DR)……… ¥12,800
ジョイスティック(PCJ-50 2本)…… ¥ 7,000
ゲームソフト(カートリッジ版)…… ¥ 4,800
ゲームソフト(テープ版)……… ¥ 2,800
合計 ¥227,200
↓
わんだ〜らんど特価 ¥194,000



36回払の例
頭金 ¥0
初回 ¥7,200
残 ¥7,000 ×35回

★SONY HiT BiT HB-701FD (RAM64K)

セパレート型の本格派パソコン 3.5インチフロッピードライブ1基内蔵
本体からテレビ、オーディオのコントロールができるAVコントロール機能

本体(HB-701FD……… ¥148,000
ビデオ端子付リモコンテレビ(C14-VX)… ¥ 69,800
ゲームソフト(黄金の基)フロッピー版… ¥ 6,200
ゲームソフト(カートリッジ版)…… ¥ 4,800
合計 ¥228,800
↓
わんだ〜らんど特価 ¥194,000



36回払の例
頭金 ¥0
初回 ¥7,200
残 ¥7,000 ×35回

★東芝HX-21"PASOPIA IQ" (RAM64K)

本体(HX-21)…………… ¥79,800
AV HiT端子付テレビ(KV-14G11)… ¥59,800
接続ケーブル(VMC-611MS ¥ 1,500
データレコーダ(MR-33DR)… ¥12,800
ゲームソフト(カートリッジ版)…… ¥ 4,800
ゲームソフト(テープ版)……… ¥ 2,800
合計 ¥161,500
↓
わんだ〜らんど特価 ¥136,000

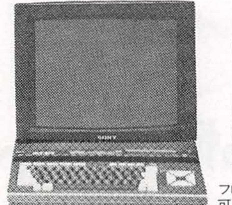


36回払の例
頭金 ¥0
初回 ¥5,300
残 ¥4,900 ×35回

日本語ワープロソフト内蔵

ソニーHB75

本体(HB75)………………… ¥69,800
ビデオ端子付リモコンテレビ(C-14VX)… ¥69,800
データレコーダ(MR33DR)…… ¥12,800
ジョイスティック(2本)………… ¥ 7,000
ソフト(2本)………………… ¥ 5,600
合計 ¥165,000
↓
わんだ〜らんど特価 ¥139,000

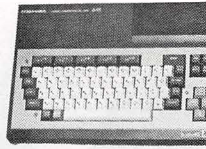


36回払の例
頭金 ¥0
初回 ¥5,700
残 ¥5,000 ×35回

フロッピー直接接続可能!! 実力派64KB

東芝HX-10D(64K)

本体(HX10D)………………… ¥65,800
ビデオ端子付リモコンテレビ(C-14VX)… ¥69,800
データレコーダ(MR33DR)…… ¥12,800
ジョイスティック(2本)………… ¥ 7,000
ソフト(2本)………………… ¥ 5,600
合計 ¥161,000
↓
わんだ〜らんど特価 ¥135,000



36回払の例
頭金 ¥0
初回 ¥7,500
残 ¥4,800 ×35回

64KBの最先端マシン

サンヨーMPC-10

本体(MCP-10)………………… ¥74,800
ビデオ端子付リモコンテレビ(C-14VX)… ¥69,800
データレコーダ(MR33DR)…… ¥12,800
ジョイスティック(2本)………… ¥ 7,000
ソフト(2本)………………… ¥ 5,600
合計 ¥170,000
↓
わんだ〜らんど特価 ¥142,000

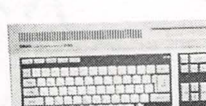


36回払の例
頭金 ¥0
初回 ¥6,100
残 ¥5,100 ×35回

コンピュータグラフィックが手軽に描ける

ミュージックコンピュータ ヤマハYIS-503

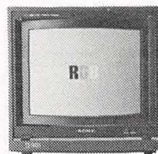
本体(YIS-503)………………… ¥64,800
ビデオ端子付リモコンテレビ(C-14VX)… ¥69,800
プレイカードセット(ZPA-01)…… ¥12,800
ジョイスティック(2本)………… ¥ 7,000
ソフト(2本)………………… ¥ 5,600
合計 ¥160,000
↓
わんだ〜らんど特価 ¥138,000



36回払の例
頭金 ¥0
初回 ¥7,900
残 ¥4,900 ×35回

NEW 話題のクイック・ディスク搭載!! シャープMZ-1500 新発売

(本体)MZ-1500……………… ¥89,800
(RGBディスプレイ)KX-13CD1…… ¥89,800
(接続ケーブル)MB26512…… ¥ 1,800
(データレコーダ)MR-33DR‥ ¥12,800
お好みのゲームソフト………… ¥ 5,000
合計 ¥199,200
↓
わんだ〜らんど特価 ¥166,000



アナログ/デジタルRGB入力。高密度画像のパソコン専用カラーディスプレイ。
KX-13CD1
¥89,800

36回払いの例
頭金 ¥0 初回 ¥9,300
残 ¥5,900×35回

富士通 FM-NEW7

(本体)FM-NEW7………… ¥99,800
(RGBディスプレイ)MB27343…… ¥67,800
(接続ケーブル)MB26512…… ¥ 1,800
(データレコーダ)MR-33DR…… ¥12,800
お好みのゲームソフト………… ¥ 5,000
合計 ¥176,200
↓
わんだ〜らんど特価 ¥150,000
¥6,000 ¥5,400×35回

36回払いの例
頭金 ¥0 初回 ¥7,400
残 ¥6,400×35回

新製品 3.5インチMFOD 2基 FM-77
定価 ¥228,000 → わんだ〜らんど特価

ソニーSMC-777C

(本体)SMC-777C………… ¥168,000
(RGBディスプレイ)KX 13CD1… ¥89,800
(接続ケーブル)……………… ¥ 6,800
(データレコーダー)MR33DR‥ ¥ 12,800
合計 ¥277,400
↓
わんだ〜らんど特価 ¥234,000
さらにソフト ¥6,000分サービス

36回払いの例
頭金 ¥0 初回 ¥10,200
残 ¥8,400×35回

ソニーSMC-777
定価 ¥148,000 → わんだ〜らんど特価





製品先取り、お支払は1ヶ月後
らくらくローン3回〜36回
注文はコレクトコール(106)で
全商品1年間無料保証
全国無料配達
夜間受付TEL075(313)6958
年中無休

おもしろショップ情報

このコーナーでは，全国各地のパソコンショップを北から南まで，紹介しています。

ここで紹介されたお店は，ベーマガ編集部が自信をもってお勧めできるショップばかりです。

今回は，各お店ともさまざまな企画が満載です。「大特価セール」,「会員募集」,「パソコン教室」,「新作ソフト」など，盛りだくさんの話題でいっぱいです。

ぜひ一度，“君の町のパソコンショップ”に出かけてみるといいですね。ベーマガ読者だけに特典がついたお店もありますよ。

MICOM NEWS

福島のマイコンプラザ粉又が，ワープロフェア

福島駅から歩いて5分，粉又駅前店の2階，マイコンプラザ粉又では，特設コーナーにおいて，“ワープロフェア”を開催中です。最新人気機種を，すべてそろえてあるため，地元ユーザーから好評を集めているようです。

期間は，年末いっぱいですから、ワープロ購入予定の人は，お見のがしなく。

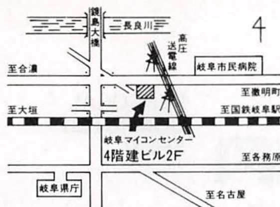
また，このたびソフトコーナーを一新しました。展示作品の内容も吟味して，これまで以上におもしろいソフトが選びやすい売り場になっています。

なお、お正月は2日からの“初売りセール”にぜひ期待してくださいとのこと。担当は，佐藤さん（＝写真）です。みなさん声をかけてみてください。やさしく，笑顔で相談にのってくれますょ。



名古屋地区ショップ情報

大特価
ゲームソフト
ビジネスソフト
各社パソコン
周辺機器
専門書籍



岐阜マイコンセンター

〒500 岐阜市鹿島町8-43 錦声ビル2F ☎0582(51)6338

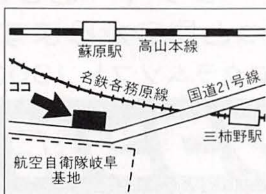
パソコンエイジ集合!

最新ハード&ソフトならこの店
テクニカル・コンピュータ・クラブ
会員募集中

AV&コンピュータ
ニシオ電器

〒508 岐阜県中津川市新町5-20 TEL.05736-6-4048

PC、FM、MZ ハード ソフト
大量展示
特価販売中!

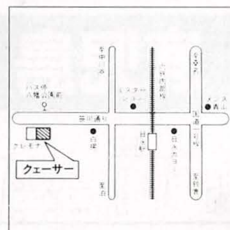


Video・Color T.V.・Computer 家庭電化専門店
カネダ電気

〒504 岐阜県各務原市蘇原三柿野町2丁目 ☎0583-89-2288(代)

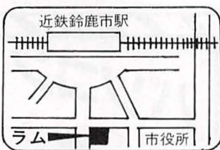
11月 OPEN!

マイコン塾開校
(入会金500円)
パソコン ハード・ソフト
試用・販売もOK
マイコンソフトライブラリー
クェーサー



四日市市笹川1丁目81 TEL.0593-21-6282

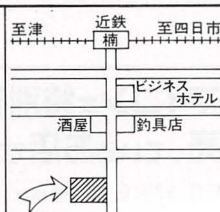
鈴鹿唯一パソコン専門店!
ハードからソフトまで
- PC-8801MKII、X-1ターボ等 自由に物触して下さい
- ソフト常時700本展示
- ビジネス・ゲームソフト周辺機器 全メーカー最新機種取扱



SYSTEM HOUSE
RAM

三重県鈴鹿市神戸1-10-1 ☎0593-82-0857

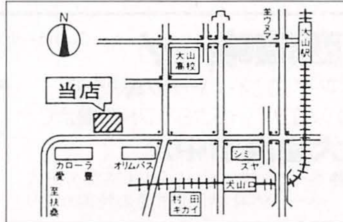
ナショナル　シャープ
富士通　NEC
apple　各種ソフト



コンピューター クラブ
RANDOM
〒510-01 三重郡楠町南五味塚177-3
㈱原田電器
☎(059397)2043

NEC **PC-9801**シリーズ用
光ネットワークによる
- 品質管理システム
- 生産管理システム
- PC-NET応用システム
- INS・VAN・応用システム
- システム開発・設計・施工
- 公衆電気通信設備の設置工事

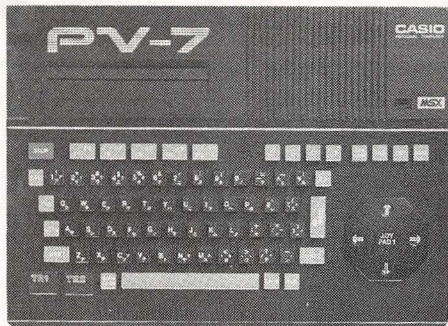
多様なニーズにお応えするプロショップ
- NECパーソナルコンピュータ
- EPSON ●富士通 ●グラフテック
- アンリツ ●日本カルコンプ
- 富士フイルム フロッピーディスク
- コンピュータ関連用品周辺機器



NEC マイコンショップ **明音堂**
〒484 愛知県犬山市上野清水550-3
☎0568(61)0346(代) 月曜定休
営業時間 AM10:00~PM7:00

MSX カシオパソコン PV-7

只今人気!! ベスト1



(ROM32K・RAM8K VRAM16k内蔵)

¥29,800

厳選の MSX ソフト&ハード

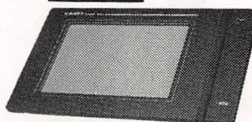
◎ MSX ソフト

・**ゲームランド(¥7,800)**……MSXでのゲームづくりは、これにおまかせ。

・**BASIC入門(¥5,800)**…MSXパソコンが、先生です。パソコンが対話式で指導してくれます。

・ハイパースポーツ1	¥4,800	・コナミの麻雀道場	¥6,000
・ハイパースポーツ2	¥4,800	⊙ガンダム	¥4,800
・ハイパーオリンピック1	¥4,800	・ウルトラマン	¥4,800
・ハイパーオリンピック2	¥4,800	⊙バイファム	¥4,800
・スーパーコブラ	¥4,000	・ゴジラ	¥4,800
・タイムパイロット	¥4,800	・大障害競馬	¥4,800
・けっきょく南極	¥4,800	・熱戦甲子園	¥4,800
・スキーコマンド	¥4,800	・サーカスチャーリー	¥4,800
・パチンコUFO	¥4,800	※⊙は拡張BOXが必要です。	

◎ MSX ハード



タッチパネル ¥19,800

パネルをボールペンでなぞるだけで簡単にコンピューターグラフィックが楽しめる! 接続も簡単。MSXパソコンのジョイスティック端子につなぐだけでOK!

その他 MSXハード

・専用データレコーダー	¥12,800	・ジョイスティック	¥2,900
・カセットI/F	¥3,000	・16KRAM	¥7,800
・拡張BOX(2スロット拡張、8K拡張機能 プリンターインターフェイス内蔵)	¥14,800		

※PV-7の資料請求は、200円分の切手を同封して下記本社迄。

年末・年始キャンペーン

キャンペーン期間中、当社の下記チェーン店にて MSX 関連品をお買い上げの方にお買徳セット等もりだくさんなキャンペーン!
詳しい内容は下記期間中に店頭にてお確め下さい。
●キャンペーン期間 ①S.59.12.10〜S.59.12.20
②S.59.12.26〜S.60.1.10

MSX お絵かきコンテスト

◎MAXパソコンでTV画面に絵を書いて下さい。

▲賞　品　最優秀作者賞 1名…ホームビデオデッキ
優秀作者賞 10名…MSX用ゲームソフト(当社指定)
▲応募方法　締切迄に当社にてお買い上げのMSX関連品の中に入っている応募要項をお読み下さい。
▲締　切　昭和60年1月31日必着
▲発　表　賞品の発送をもって発表にかえます。

セガ エンタープライゼス SC-3000H



ソフト1本付

本体標準価格 ¥33,800
現金販売価格 **¥29,800**

TOMY ぴゅう太 MK-II



今、あのぴゅう太がカムバック 英文G-BASIC **¥29,800**

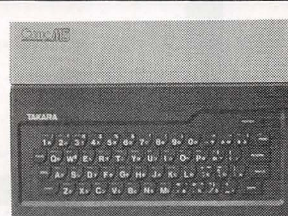
任天堂 ファミリーコンピューター



本体 ¥14,800
ファミリーベーシック ¥14,800
¥29,600

※F.C. F.C. プログラムコンテスト入賞発表
特賞 ホームビデオ 小原 幸夫氏

TAKARA(SORD) ゲームパソコン M-5



決算大処分 限定100セット
ソフト1本付
~~¥54,800~~を ➡ **¥19,800**

M-5用 発売中! アドベンチャーゲーム

A-01 おーいたすけてくれ
A-02 にげろ、にげろ、にげろ
各 ¥4,800
※アドベンチャーゲームには、必ずアドベンチャー用ROM(¥9,800)が必要です。

〔お詫び〕
一時期品切の為、大変御迷惑をおかけ致しましたことを深くお詫び申し上げます。

※商品は充分に取揃えておりますが、万一品切れの場合は入荷待ちとなりますので御了承下さいませ。

通信販売

◆15,000円以上まとめて御購入の場合、通信販売を受け賜ります。御希望の方は、住所・氏名・TEL・希望商品を明記して、現金書留か郵便払込にて下記の本社迄御申込み下さい。
◆30,000円以上の場合、代金後払いも可能です。ハガキに住所・氏名・希望商品名・支払回数(1.3.6.10.12.18.20.24のうちどれか)を書いて、下記の本社迄御申込み下さい。
1回の支払額は、3,000円以上で願います。
※未成年者の方は、必ず保護者の承認を得て下さい。送料無料

TASTY LIFE FOR YOU

本社:〒550 大阪市西区九条1-14-27 定休日=毎週木曜
㈱メークフレンド TOY SHOP 営業時間=AM10:00〜PM 9:00

なかよし

御問い合わせは **06(581)6713**

郵便振替口座 大阪 2-37505(通信欄に注文内容を御書き下さい。)

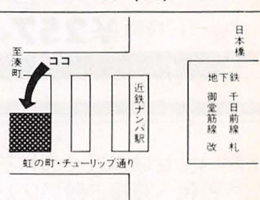
広告内容が購入動機となる場合は、必ず事前にお確め下さい。

当社では、11月よりCATSを導入致しましたので、次のクレジットカードは安心して御利用いただけます。JCB. UC. VISA. 大信販. DC. CF.

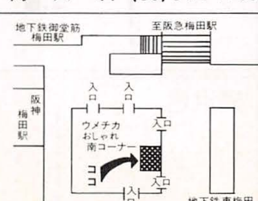
ナンナンタウン店 (06)632-7812



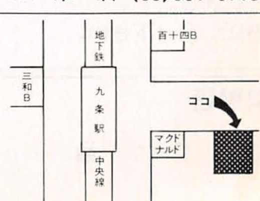
虹のまち店 (06)213-1840



梅田店 (06)312-1703



九条店 (06)581-6713



発売予定・生産予定・仕様等は改良や部品市況の変化の為予告もなく変更されたり取扱い中止となることもございますので御了承下さい。

トヨムラ

全店'84 最後の最後の

マイコンパレード

富士通 FM-NEW7
¥99,800
シャープ 14M511C
¥59,800
定価…………¥159,600
パレード特価 **¥108,000**

NEC PC-8801MKII Model10
¥168,000
PC-KD551
¥118,000
定価…………¥286,000
パレード**大特価中！**

NEC PC-8801MKII Model30
¥275,000
PC-KD551
¥118,000
定価…………¥393,000
パレード**大特価中！**

NEC PC-8801MKII Model10
¥168,000
シャープ 14M511C
¥59,800
定価…………¥227,800
パレード特価 **¥183,000**

シャープ X-1turbo
Model30 CZ-852C
¥278,000
専用ディスプレイ CZ-850D
¥129,800
定価…………¥407,800
パレード**大特価中！**

富士通 FM-NEW7
¥99,800
各メーカ・ディスプレイ・データーレコーダー組み合せは自由です。
お近くのトヨムラ各店へ。

シャープ CZ-802C
¥198,000
CZ-802D
¥128,000
定価…………¥326,000
パレード**大特価中！**

シャープ X-1turbo
Model20 CZ-851C
¥248,000
専用ディスプレイ CZ-850D
¥129,800
定価…………¥377,800
パレード**大特価中！**

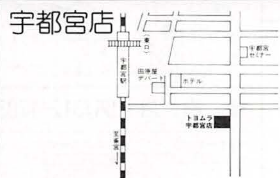
NEC PC-8801MKII
Model10 ¥168,000
Model20 ¥225,000
Model30 ¥275,000
各メーカーディスプレイの組み合せいろいろ有ります。お近くのトヨムラ各店へ

富士通 FM-77D2
¥228,000
シャープ 14M512C
¥89,800
定価…………¥317,800
パレード特価 **¥257,000**

シャープ X-1turbo
Model10 CZ-850C
¥168,000
専用ディスプレイ CZ-850D
¥129,800
定価…………¥297,800
パレード**大特価中！**

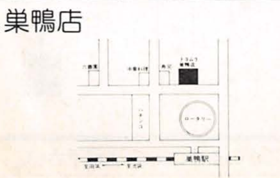
この他にもマイコン本体，ディスプレイ，データーレコーダー，プリンター，フロッピー等，大特価で販売しております。組み合せも自由です。その他サービスも多数有ります。お近くのトヨムラ各店へどうぞ。

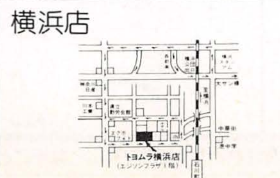
お問い合せはお近くのトヨムラ各店へ直接お願いいたします。全国通販も行なっています。
お問い合せ下さい。

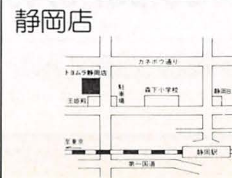
宇都宮店


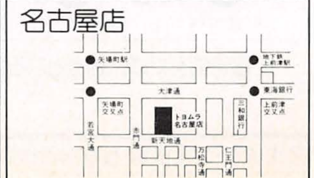
大宮店


川口店


巣鴨店


横浜店


静岡店


名古屋店


トヨムラ

大売り出し実施中！

展示処分品大特価

11/5現在の在庫です。品切の節は御容赦お願いします。

名古屋店

TEL 052-263-1660

シャープ	MZ-731	¥ 64,000
	MZ-721	¥ 44,900
	MZ-2200 / MZ-1T02	¥ 89,800
	CZ-802C / CZ-802D	¥229,000
	CZ-800C / CZ-800D	¥160,800
	CZ-800P	¥ 71,400
	14M-141C	¥ 42,000
	WD-810	¥459,000
NEC	PC-100M-20	¥329,000
	PC-6601	¥ 99,800
	PC-8826	¥111,000
	PC-8841	¥ 32,000
	PC-8058	¥ 49,900
	PC-8054K	¥ 45,000
	PC-8052	¥ 65,000
	PC-60M43	¥ 44,000
	PC-KD551	¥ 79,800
東映	FTC-142O	¥ 39,800
三洋	CMT-141H	¥ 99,800
三菱	MT-1430A	¥ 55,000
SMD	SX-85K	¥ 94,000
キャノン	X-07 / X-07R / X-710 / XM-100	25％引

見切ソフト　処分価格で放出！

宇都宮店

TEL 0286-36-5315

NEC	PC-6023	¥ 39,800
シャープ	MZ-2200 / データーレコーダー / カラーディスプレイ	¥148,000

大宮店

TEL 0486-52-1831

NEC	PC-60M54	展示現品大特価
シャープ	CZ-8DT	展示現品大特価
ソニー	HB-55	展示現品大特価

静岡店

TEL 0542-83-1331

シャープ	MZ-5521 / MZ-1D11	¥366,800
	CZ-801CS / CZ-801DS	¥165,000
エプソン	FP-80PC用	¥107,800
シャープ	14M132C	¥ 79,000
NEC	PC-DR321	¥ 15,800
富士通	MB-22406	¥ 11,800
シャープ	14M142C	¥ 66,800
ソニー	HB-55	¥ 34,800

秋葉店

TEL 03-251-1477

日立	C14-2170	¥ 49,800
ロジテック	K-505	¥ 59,800
アイ・シー	FDS-82D	¥280,000
シャープ	20M202C	¥ 89,800
三洋	MBC-2000/7	¥198,000
カシオ	FP-1003	¥ 69,800
三菱	MT-1430A	¥ 49,800

中央店

TEL 03-253-5754

タンディ	カラープロッタプリンター	¥ 29,000
NEC	PC-8023C	¥107,500
INPEC	INPEC-85A	¥ 18,275
富士通	FM-X	¥ 36,350
ビクター	HC-6	¥ 48,600
三菱	マルチ-8	¥ 56,500
ソニー	SMC-777	¥118,400
日立	C14-452	¥ 51,870
NEC	PC-60M43	¥ 42,900
ロジテック	K-114	¥ 53,900
東芝	PA-7161	¥113,400
カシオ	FP-1012PR	¥ 97,860
インフォランナー	ライトマンPC	¥ 53,500
三洋	CMT-140M	¥ 71,390
EPSON	QC-10用グリーンモニター	¥ 34,860
東映通商	FTC-1450	¥107,440
シャープ	CZ-140DS	¥ 57,831
	CZ-150DS	¥ 53,900
	CZ-8GR	¥ 20,800

NEC	PC-8031-FD1	¥ 58,500
三洋	PHC-8000(中古)	¥ 7,000
EPSON	MP-130K	¥195,000
	MP-80F/rIII＋PB-32	¥112,726

川口店

TEL 0482-68-7826

ソニー	SMC-777 / カラーパッレットボード / KX-13CD1	¥200,480
精工舎	中古GP・250FA一式	¥ 20,000

ゲームソフト

各メーカー，各機種用のソフト多数有ります。
店頭においてぜひご覧下さい。
通信販売もご利用下さい。

下取り交換・買い取り

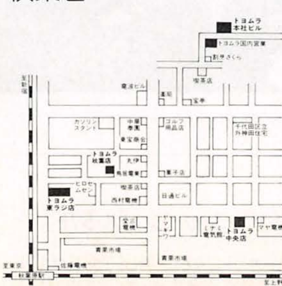
トヨムラ全店において下取り・買い取りを行なっております。
今お使いのマイコンを上位機種・新製品に買い換えたいと考えている方，ぜひこの機会に御相談下さい。各店にて見積りいたします。
マイコン本体だけでなく周辺機器(ディスプレイ・プリンター・フロッピ)等も合せて行なえます。

全国通信販売

特価商品が通販で購入出来ます。
お申し込みはお電話で。

TEL 03-251-1477
東京都千代田区外神田1-8-6
丸和ビル2F

中央店・東ラジ店
秋葉店



■宇都宮店	〒320	宇都宮市宿郷町365-7	☎0286(36)5315
■大宮店	〒330	大宮市宮原町3-515-2	☎0486(52)1831
■川口店	〒332	川口市芝2-25-3	☎0482(68)7826
■巣鴨店	〒170	東京都豊島区巣鴨1-12-6	☎ 03(941)8621
■横浜店	〒232	横浜市中区松影町1-3-7	☎045(641)7741
■静岡店	〒422	静岡市八幡1-4-36	☎0542(83)1331
■名古屋店	〒460	名古屋市中区大須3-30-86 (ラジオセンター名古屋2F)	☎052(263)1660
■中央店	〒101	東京都千代田区外神田4-4-1	☎ 03(253)5751
■東ラジ店	〒101	東京都千代田区外神田1-10-11 (東京ラジオデパートB1)	☎ 03(253)4693
■秋葉店	〒101	東京都千代田区外神田1-8-6 (丸和ビル2F)	☎ 03(251)1477

トヨムラ 即決クレジット

最長60回払いまで出来ます。1回の支払額は3,000円以上です。印鑑と身分証明書(免許書) 等をご持参下さい。通信販売でクレジットの方はお問い合せ下さい。
各社カードも取り扱ってます。
MC，JCB，VC，VISA，セントラル，ダイナース，アメックス，日本信販，DC，ジャックス

CAT JAPAN マイコンプラザ

中古パソコンが、全国

全商品 5割・6割・7割引より

●24時間中古情報へTEL 03-983-1729・03-983-1617

中古パソコンの在庫と価格は日替りで毎日流しています。

《マイコンメイト》の特選中古パソコン4機種



PC-8001MK II(本体)……………… ~~¥123,000~~ → ¥58,000



FM-8(本体)…………………… ~~¥218,000~~ → ¥52,000

保証付



MZ-2000+グラフィックラム……… ~~¥257,000~~ → ¥68,000



PC-8001(本体)…………………… ~~¥168,000~~ → ¥35,000

NEC

PC-6001(本体)	~~¥89,000~~	→ ¥25,000
PC-6001+ROM&RAMカートリッジ	~~¥104,600~~	→ ¥31,000
PC-6001MK II(本体)	~~¥84,800~~	→ ¥48,000
PC-8001(本体)	~~¥168,000~~	→ ¥35,000
PC-8001MK II(本体)	~~¥123,000~~	→ ¥58,000
PC-8801(本体)	~~¥228,000~~	→ ¥98,000
PC-8801+漢字ROM	~~¥266,000~~	→ ¥112,000
PC-9801(本体)	~~¥298,000~~	→ ¥148,000
PC-9801+漢字ROM	~~¥338,000~~	→ ¥162,000
PC-6042(カラーディスプレイ)	~~¥56,800~~	→ ¥28,000
PC-8048(カラーディスプレイ)	~~¥59,800~~	→ ¥38,000
PC-8049(カラーディスプレイ)	~~¥158,000~~	→ ¥55,000
PC-8050(グリーンディスプレイ)	~~¥29,800~~	→ ¥18,000
PC-8031-1V(フロッピーディスク)	~~¥168,000~~	→ ¥38,000
PC-8031-1W(フロッピーディスク)	~~¥198,000~~	→ ¥58,000
PC-8032-2W(フロッピーディスク)	~~¥249,000~~	→ ¥68,000
PC-8023(プリンター)	~~¥153,000~~	→ ¥58,000
PC-8822(漢字プリンター)	~~¥234,000~~	→ ¥138,000
PC-6011(拡張ユニット)	~~¥19,800~~	→ ¥8,000
PC-6053(ボイスシンセサイザ)	~~¥14,800~~	→ ¥6,000
PC-8033(I/Oポート)	~~¥17,000~~	→ ¥7,000
PC-8240(CRTアダプタ)	~~¥98,000~~	→ ¥28,000
PC-8045(ライトペン)	~~¥45,000~~	→ ¥18,000
PC-8062(RS232Cケーブル)	~~¥18,700~~	→ ¥8,500
PC-8097(GP-IBインターフェース)	~~¥56,000~~	→ ¥28,000
PC-9801-03(CMTインターフェース)	~~¥15,000~~	→ ¥6,800
PC-9801-05(ODAインターフェースボード)	~~¥22,000~~	→ ¥10,000
N5200セット(本体、プリンター、ソフト)	~~¥1,770,000~~	→ ¥780,000

FUJITSU

FM-8(本体)	~~¥218,000~~	→ ¥52,000
FM-8+漢字・非漢字キャラクタセット	~~¥258,000~~	→ ¥62,000
FM-11EX(本体)	~~¥398,000~~	→ ¥198,000
MB27404(プリンター)	~~¥389,000~~	→ ¥58,000
MB27406(プリンター)	~~¥89,000~~	→ ¥48,000
MB26201(フロントインサーター)	~~¥89,000~~	→ ¥28,000

NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され、大反響を呼んだ中古ショップ

日本初の
中古パソコン
ショップ



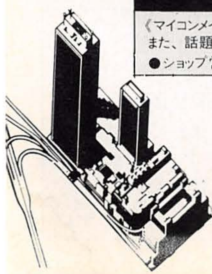




話題の新製品も展示・販売

《マイコンメイト》は日本で初めての中古ショップです。これからパソコンをお始めになる方、周辺機器を揃えようとお考えの方、ぜひご来店ください。
また、話題の新製品も展示・販売いたしております。池袋サンシャインビル57Fへ、皆様お誘い合わせの上ご来店ください。1800台の大駐車場から直通エレベーターが利用できます。

●ショップ営業時間 10:30~19:00(水曜定休) ●電話でのご注文は24時間年中無休



CAT JAPAN

《マイコンメイト》

池袋サンシャインビル57F

キャットジャパンリミテッド(株)《マイコンメイト》
東京都豊島区池袋サンシャインビル57F

東映オリジナル 特選システム

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

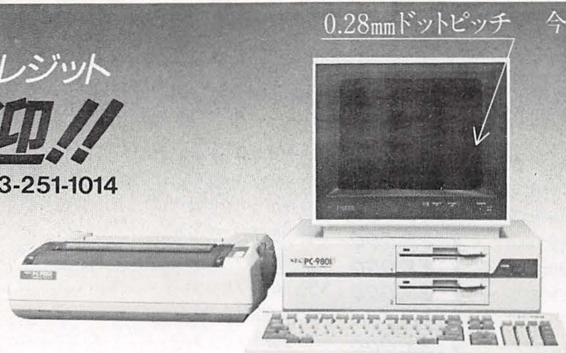
特選システム好評特価販売中!!

安さ・サービス・丁寧……………………………………秋葉原の東映無線

通信販売クレジット

大歓迎!!

03-253-0987 03-251-1014



今回掲載のシステムはほんの一例です。詳細は左記までご連絡ください。

各社ソフト勢揃い!

日本語ワープロ:「松」「梅」「J WORD」「ユーカラ」他
英文ワープロ:「ワードスター」他
簡易ビジネスソフト:「カルクスター」他
ゲームソフト:「ロードランナー」「ロードデータ」他

X1 turbo 好評販売中!!

東映カラーモニター〝FTC″シリーズ

サイズ	型番	価格	仕様
12"	FTC-1201	¥69,800	0.47mmストライプピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
12"	FTC-1203	¥87,000	0.38mmドットピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
12"	FTC-1208	¥129,800	0.28mmドットピッチ4,050文字表示ハイコントラスト水平周波数24.3/8kHz16/8色
14"	FTC-1410H	¥59,600	0.52mmストライプピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
14"	FTC-1423H	¥84,500	0.42mmファインストライプピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
14"	FTC-1428H	¥88,500	0.39mmドットピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
14"	FTC-1435H	¥99,500	0.39mmドットピッチ4,050文字表示ハイコントラスト水平周波数24.3/8kHz16/8色
14"	FTC-1455H	¥138,800	0.31mmドットピッチ4,050文字表示ハイコントラスト水平周波数24.3/8kHz16/8色

Ⓐ NEC PC-9801F1 +FTC-1208+カラーケーブル+特選ドライブ(黒)1台+ディスケット(2DD)10枚……………¥561,600 ➡ **28%OFF** ¥407,800

Ⓑ NEC PC-8801MKⅡmodel 20 +三洋C-14VC1(パソコンTV、200ライン)+カラーケーブル+ディスケット10枚………¥335,800 ➡ **33%OFF** ¥225,800

Ⓒ 富士通 FM-NEW7 +三洋C-14VC1(パソコンTV)+カラーケーブル+RQ-8100(データレコーダ)………………¥207,600 ➡ **37%OFF** ¥132,800

Ⓓ 日立 MB-S1/10 +三洋C-14VC1(パソコンTV)+カラーケーブル+RQ-8100(データレコーダ)………………¥235,800 ➡ **38%OFF** ¥147,800

FM-NEW7 FM-77シリーズ

Ⓐ FM-NEW7+RFモジュレーター+RQ-8100(データレコーダ)……………¥126,300 ➡ **21%OFF** ¥99,800

Ⓑ FM-NEW7+C-14VC1(パソコンTV)+カラーケーブル+LFD-550FM(ミニフロッピーディスク)+IOポート・フロッピーケーブル+GP-500F(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚…¥433,200 ➡ **39%OFF** ¥265,800

Ⓒ FM-77D1+TX-12M2(ナショナル、12" 0.42mmドットピッチ、カラーモニター)+カラーケーブル+NEW RITEMAN(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……¥410,900 ➡ **28%OFF** ¥299,800

Ⓓ FM-77D2+C-14VC1(パソコンTV)+カラーケーブル+ディスケット10枚……………¥336,300 ➡ **27%OFF** ¥247,800

Ⓔ FM-77D2+TX-12M2(ナショナル、12" 0.42mmドットピッチ、カラーモニター)+カラーケーブル+RP-80F/TⅡ(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……¥441,900 ➡ **26%OFF** ¥329,800

FM-11シリーズ

Ⓐ FM-11(AD2)+FTC-1435H+カラーケーブル+RP-80Ⅱ(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……¥510,100 ➡ **20%OFF** ¥409,800

Ⓑ FM-11(AD2)+FTC-1208+カラーケーブル+MB27619(増設ドライブ)+MB27411(漢字プリンター)+プリンター ケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……¥727,400 ➡ **20%OFF** ¥588,800

Ⓒ FM-11(BS)+FTC-1455H+カラーケーブル+MB27410A+プリンターケーブル+MB22440(マウス)+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……¥920,200 ➡ **20%OFF** ¥744,800

PC-8801MKⅡ シリーズ

Ⓐ PC-8801MKⅡ model 10+TX-12M2(ナショナル、12" 0.42mmドットピッチ、200ライン、カラーモニター)+カラーケーブル+RQ-8100(データレコーダ)……¥282,600 ➡ **30%OFF** ¥199,800

Ⓑ PC-8801MKⅡ model 10+FTC-1435H+カラーケーブル+特選ドライブ(黒)2台+ディスケット10枚……¥405,300 ➡ **32%OFF** ¥276,800

Ⓒ PC-8801MKⅡmodel 20+FTC-1208+カラーケーブル+RP-80Ⅱ(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……¥462,100 ➡ **28%OFF** ¥335,800

Ⓓ PC-8801MKⅡmodel 20+FTC-1208+カラーケーブル+PC-8801MKⅡ-FD1(増設ドライブ)+ディスケット10枚……¥432,600 ➡ **28%OFF** ¥313,800

Ⓔ PC-8801MKⅡmodel 30+FTC-1435H+カラーケーブル+RP-80F/TⅡ(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……¥531,800 ➡ **25%OFF** ¥399,800

Ⓕ PC-8801MKⅡmodel 30+FTC-1208+カラーケーブル+RP-80F/TⅡ(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ユーカラ(ワープロソフト)+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……¥550,100 ➡ **25%OFF** ¥417,800

Ⓖ PC-8801MKⅡmodel 30+FTC-1455H+カラーケーブル+PC-PR104(漢字プリンター・ケーブル付)+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……¥582,600 ➡ **21%OFF** ¥465,800

PC-9801Fシリーズ

Ⓐ PC-9801E+FTC-1208+カラーケーブル+LFD-550PC(ミニフロッピーディスク)+フロッピーケーブル+ディスケット10枚……¥515,500 ➡ **29%OFF** ¥369,800

Ⓑ PC-9801E+FTC-1455H+カラーケーブル+PFD-8+高速インターフェースボード+UP-130K(漢字プリンター・ケーブル付)+PC-9801-10(漢字ROM)+ディスケット10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……¥956,600 ➡ **23%OFF** ¥742,800

Ⓒ PC-9801F1+FTC-1435H+カラーケーブル+特選ドライブ(黒)1台+ディスケット(2DD)10枚+カルクスター(簡易言語ソフト)……¥541,100 ➡ **27%OFF** ¥399,800

Ⓓ PC-9801F1+FTC-1208+カラーケーブル+特選ドライブ(黒)1台+RP-80F/TⅡK(漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙1,000枚……¥701,100 ➡ **29%OFF** ¥499,800

Ⓔ PC-9801F1+FTC-1455H+カラーケーブル+特選ドライブ(黒)1台+PC-PR104(漢字プリンター)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙1,000枚……¥721,600 ➡ **25%OFF** ¥541,800

Ⓕ PC-9801F2+FTC-1435H+カラーケーブル+RP-80F/TⅡK(漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙1,000枚……¥660,800 ➡ **25%OFF** ¥499,800

Ⓖ PC-9801F2+FTC-1208+カラーケーブル+UP-130K(漢字プリンター)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……¥851,600 ➡ **28%OFF** ¥616,800

Ⓗ PC-9801F2+FTC-1455H+カラーケーブル+PC-PR201(漢字プリンター・ケーブル付)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……¥860,600 ➡ **22%OFF** ¥678,800

新品限定特別価格

〈カラーモニター〉
東映FTC-1430(640×400ドット)……………¥136,000 ➡ ?

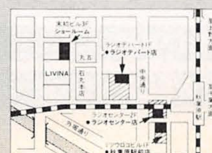
〈DOS〉
富士通OS-9LEVELⅡ(EX、AD、ST用)…………¥58,000 ➡ ?

〈漢字ROM〉
NEC PC-8001MKⅡ-01……………………¥32,000 ➡ ?



東映無線株式会社

店名	住所	ビル	郵便	電話	定休日
ラジオセンター店	東京都千代田区外神田1-14-2	ラジオセンター	〒101	☎(253)0987 (251)2763	木曜定休日
ラジオデパート店	東京都千代田区外神田1-10-11	ラジオデパート	〒101	☎(251)1014(代)	火曜定休日
秋葉原駅前店	東京都千代田区外神田1-15-6	ミツウロコビル	〒101	☎(253)5741(代)	無休
ショールーム	東京都千代田区外神田1-5-8	末初ビル	〒101	☎(253)9896(代)	無休



電話で深めようマイコンの世界

106 106 106 106 106 無料 106 106 106 106 106 無料 106 106 106 106 106

アコリットマイコン最新カタログ

富士通　FMシリーズ

FM-NEW7 ￥99,800
48回分割 ￥2,439 ／60回分割 ￥2,078

FM-11〈AD2〉 ￥298,000
48回分割 ￥6,854 ／60回分割 ￥5,840

FM-11〈BS〉 ￥398,000
48回分割 ￥9,154 ／60回分割 ￥7,800

FM-77 ￥228,000
48回分割 ￥5,572 ／60回分割 ￥4,748

NEC　PC-9800シリーズ

PC-9801M2 ￥415,000
48回分割￥10,142 ／60回分割￥8,643

PC-9801F3 ￥758,000
48回分割 ￥18,524 ／60回分割 ￥15,786

PC-9801F1 ￥328,000
48回分割 ￥8,015 ／60回分割 ￥6,830

PC-9801F2 ￥398,000
48回分割 ￥9,726 ／60回分割 ￥8,288

PC-9801E ￥215,000
48回分割 ￥5,254 ／60回分割 ￥4,478

NEC　PC-8800シリーズ

PC-8801mkII/10 ￥168,000
48回分割 ￥4,106 ／60回分割 ￥3,499

PC-8801mkII/20 ￥225,000
48回分割 ￥5,499 ／60回分割 ￥4,686

PC-8801mkII/30 ￥275,000
48回分割 ￥6,721 ／60回分割 ￥5,727

NEC　PC-6600シリーズ

PC-6001mkIISR ￥89,800
48回分割 ￥2,195 ／60回分割 ￥1,870

NEC　PC-6000シリーズ

PC-6601SR(ミスターPC) ￥155,000
48回分割 ￥3,788 ／60回分割 ￥3,228

シャープ X1 ターボシリーズ

CZ-850C(モデル10)/CZ-850D ￥297,800
48回分割 ￥7,277 ／60回分割 ￥6,202

CZ-851C(モデル20)/CZ-850D ￥377,800
48回分割 ￥9,232 ／60回分割 ￥7,867

CZ-852C(モデル30)/CZ-850D ￥407,800
48回分割 ￥9,965 ／60回分割 ￥8,550

シャープ　パソコンテレビX1

X1Cs(CZ-803C/CZ-801D) ￥219,600
48回分割￥5,367 ／60回分割￥4,573

X1Ck(CZ-804C/CZ-801D) ￥239,600
48回分割￥5,855 ／60回分割￥4,989

CZ-802C/D ￥326,000
48回分割 ￥7,967 ／60回分割 ￥6,789

シャープMZ-1500シリーズ

MZ-1500 ￥89,800
48回分割￥2,066 ／60回分割￥1,760

MSX特別セール中

★全てジョイスティックとカセットテープ5本付！
★そのほか各社別のプレゼント付！

YAMAHA		定価/円	15分割
YIS-503RC(RF-01, CA-01付)		64,800→	4,355
303	本体	49,800→	3,347
ZGA-01	グラフィックカードセット	19,800→	1,331
SRM-01	32KRAM+RGBユニット	12,800→	861
SFG-01	FMサウンドシンセサイザユニット	19,800→	1,330
SKW-01	漢字ワープロユニット	49,800→	3,347
YRM-16	漢字住所録	7,800→	524
PN-01	熱転写プリンタ	89,800→	6,035
UCN-01	ユニットコネクタ	7,800→	524
ゼネラルPCT-50(キーボード付)		146,500→	9,298
富士通	FM-X	49,800→	3,347
東芝	HX-20	69,800→	4,747
	HX-21	79,800→	5,427
	HX-22	89,800→	6,107
日立	MB-H1	62,800→	4,220
三菱	ML-8000	59,800→	4,019
	ML-F120	64,800→	4,355
	ML-F120D	74,800→	5,027
	ML-F110	54,800→	3,683
ソニー	"HIT-BIT" HB-55	54,800→	3,683
	HB-75	69,800→	4,691
松下電器	CF-2700	59,800→	3,800
	CF-3000	79,800→	5,363
三洋電機	PHC-30	64,800→	4,355
キャノン	V-10	54,800→	3,683
ビクター	HC-7	84,800→	5,699
パイオニア	PX-7	89,800→	6,035

※その他周辺機器も全て取扱っております。

日立　ベーシックマスターレベルIII

MB-S1/10 ￥128,000
48回分割￥3,128 ／ 60回分割￥2,666

MB-S1/20 ￥178,000
48回分割￥4,350 ／ 60回分割￥3,707

EPSON　HCシリーズ

型名	品名	定価 円	48分割	60分割
HC-88タッチ16	ハンドヘルドコンピュータ	298,000→	6,854	5,840
HC-88JIS	ハンドヘルドコンピュータ	298,000→	6,854	5,840
HC-80	ハンドヘルドコンピュータ	198,000→	4,554	3,880
HC-40	ハンドヘルドコンピュータ	128,000→	2,944	2,509
HC-20	ハンドヘルドコンピュータ	138,600→	3,188	2,717
P-80K	プリンタ	104,000→	2,392	2,038

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
C-40	プリンタ	28,000→	644	549
P-40	プリンタ	25,000→	575	490
PF-10	フロッピィ	104,000→	2,392	2,038
TF-15	フロッピィ(シングル)	98,000→	2,254	1,921
TF-15	フロッピィ(デュアル)	138,000→	3,174	2,705
CP-20	カプラ	49,800→	1,145	976

EPSON　QCシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
QC-10II(システム)	日本語ワープロ	795,000→	18,285	15,582
QC-10II(システム)	情報検索部門ワープロ	908,600→	20,898	17,808
QC-10II(システム)	経理部門ワープロ	985,000→	22,655	19,306
QC-10II(システム)	顧客管理ワープロ	905,000→	20,815	17,738
QC-10II(システム)	販売管理部門ワープロ	955,000→	21,965	18,718
QC-10II(システム)	スーパーカルクワープロ	865,000→	19,895	16,954
QC-10II(システム)	データベースワープロ	881,000→	20,263	17,268
QC-10II(システム)	英文ワープロ	987,100→	22,703	19,347
QC-10II(システム)	教育用ワープロ	815,000→	18,745	15,974

EPSON プリンタ/フロッピィディスク

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
RP-80II	ターミナルプリンタ	79,000→	1,817	1,548
RP-80F/TII	ターミナルプリンタ	89,000→	2,047	1,744
RP-100	136桁プリンタ	134,000→	3,082	2,626
FP-80	高速プリンタ	149,800→	3,445	2,936
FP-100	136桁プリンタ	189,800→	4,365	3,720
FP80K	漢字プリンタ	189,800→	4,365	3,720
JP-80	ドットマトリクスプリンタ	158,000→	3,634	3,097
UP-130K(第1水準)	高速・高印字漢字プリンタ	290,000→	6,670	5,684
(第2水準)	高速・高印字漢字プリンタ	310,000→	7,130	6,076
(PC用・第1水準)	高性能漢字プリンタ	298,000→	6,854	5,841
(PC用・第2水準)	高性能漢字プリンタ	318,000→	7,314	6,233
DP-100(パラレル)	デイジーホイールプリンタ	140,000→	3,220	2,744
(シリアル)	デイジーホイールプリンタ	150,000→	3,450	2,940
TF-10	FM用(デュアルタイプ)	125,800→	2,893	2,466
	FM用(シングルタイプ)	85,000→	1,955	1,666
TF-20	アップルII用(デュアルタイプ)	128,000→	2,944	2,509
	アップルII用(シングルタイプ)	83,000→	1,909	1,627
TF-50	ターミナルフロッピィ	180,000→	4,140	3,528
CP-20	パーソナルカプラ	49,800→	1,145	976
TF-10	PC用(デュアルタイプ)	129,800→	2,986	2,544
	PC用(シングルタイプ)	89,000→	2,047	1,745

IBM　JXシリーズ

JX1(システムユニット/キーボード) ￥166,000
48回分割￥4,057 ／60回分割￥3,457

JX2(システムユニット/キーボード) ￥270,000
48回分割￥6,599 ／60回分割￥5,623

JX3(システムユニット/キーボード) ￥332,000
48回分割￥8,114 ／60回分割￥6,914

JX4(システムユニット/キーボード) ￥373,000
48回分割￥9,116 ／60回分割￥7,768

APPLE シリーズ

Apple IIe ￥262,000
48回分割￥6,403 ／60回分割￥5,457

Apple IIc ￥298,000
48回分割￥7,283 ／60回分割￥6,206

Apple リサ ￥1,200,000
48回分割￥29,325 ／60回分割￥24,990

Apple マッキントッシュ ￥698,000
48回分割￥17,058 ／60回分割￥14,536

周辺機器も全て取扱っております。



全国どこからでも電話1本(無料)で、商品先取り！お支払いは楽々クレジットで胸キュン！です。

豊富なバリエーションの中から自由に組み合わせてください——

Acolyte
(アコリット)
〒110 東京都台東区北上野2丁目12番12号
営業時間／午前11時～午後7時　年中無休
03(844)3361

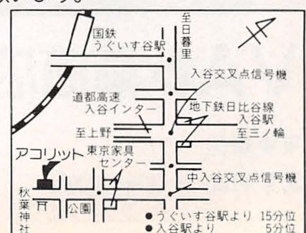
- 他にオーディオ、ビデオ、パーソナル無線も取り扱っています。クレジットは1～60回までOKです。
- 初回金のみ、端数金額処理のため、上記金額よりも少し多くなります。
- 契約後の取消は規定の手数料を申し受けます。

●この他の新製品の御予約も受付けます。

お支払いは楽な長期クレジット

48回/60回

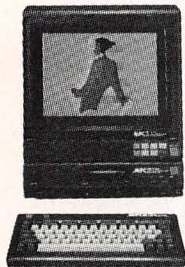
●現金の場合はお問い合わせ下さい。クレジットは3,000円以上の組み合わせに願います。



通信販売 ジャスコ CVA COMPUTER VISUAL & AUDIO

1.全国無料配達　4.完全保証
2.低金利クレジット　5.日・祭日も受付可
3.頭金なしで商品先どり
※初回支払は端数がプラスされます。

NEC テレビパソコン Mr.PC



PC-6601SR(本体・キーボード)………標準価格 155,000円
PC-TV151(ディスプレイ)………………標準価格 94,800円
合計標準価格 ~~249,800円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々7,900円 ㊍ 3万×3回
●48回均等支払例 月々6,000円

PC-6001mkII SR

本体標準価格 ~~89,800円~~

●20回均等支払例 月々4,400円

PC-6601SR

富士通 FM-NEW7

本体+MB27343+データレコーダ

標準価格 ~~182,200円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々4,100円 ㊍2.5万円×3回
●48回均等支払例 月々3,800円



FM-77

本体(D2)+MR27343

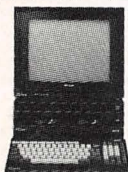
標準価格 ~~298,200円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々8,100円 ㊍ 4万×3回
●48回均等支払例 月々6,800円

FM-77

SHARP X1 turbo

パソコンテレビ



CZ-852C(本体:モデル30)……………………… 278,000円
CZ-850D(15インチカラーディスプレイテレビ)……129,800円
合計価格 ~~407,800円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々12,000円 ㊍5.5万×3回
●48回均等支払例 月々9,800円

SHARP パソコンテレビ X1 CK

本体(CZ-804C)+CZ-801D　標準価格 ~~239,600円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々6,100円 ㊍ 3万円×3回
●48回均等支払例 月々5,100円

現金特価 ~~199,000円~~

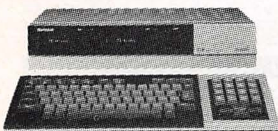
SHARP MZ-1500

●20回支払(ボーナス併用)例
月々4,700円 ㊍ 2万×3回
●48回均等支払例 月々3,700円

本体+MZ-1D15B
標準価格 ~~161,800円~~

National CF-3000 スタンダードシステム

本体+データレコーダ+ジョイステック

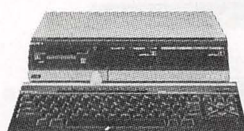


標準価格 ~~98,500円~~

●20回支払(ボーナス併用例)例
月々3,400円 ㊍ 1万×3回
●30回均等支払例 月々3,400円

SONY HB-701FD フロッピーシステム

本体+ディスケット10枚



標準価格 ~~161,500円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々5,000円 ㊍ 2万×3回
●48回均等支払例 月々3,800円

MSXシステム(家庭用テレビ接続用)

東芝 HX-20 ワープロシステム

本本+漢字ROM+プリンター+データレコーダ

標準価格 ~~203,700円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々6,000円 ㊍2.5万円×3回
●48回均等支払例 月々4,700円

YAMAHA YIS503 ミュージックシステム

本体+シンセサイザーユニット+ミュージックコンポーザー

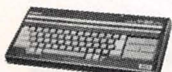
標準価格 ~~100,200円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々3,400円 ㊍ 1万×3回
●36回均等支払例 月々3,000円

MSX



HB-101



V-20

■本体

メーカー名	型番	標準価格	均等支払例
ソニー	HB-101	~~46,800円~~	4,300円×10回
キャノン	V-10	~~54,800円~~	3,900円×10回
ナショナル	CF-2700	~~59,800円~~	3,800円×15回
日立	MB-H1	~~62,800円~~	3,000円×20回
三菱	ML-F120	~~64,800円~~	3,200円×20回
ヤマハ	YIS-503	~~64,800円~~	3,200円×20回
キャノン	V-20	~~64,800円~~	3,600円×15回
東芝	HX-20	~~69,800円~~	3,300円×20回
ソニー	HB-75	~~69,800円~~	3,400円×20回
三洋	MPC-10mkII	~~75,800円~~	3,600円×20回
東芝	HX-21	~~79,800円~~	3,800円×20回
日立	MB-H2	~~79,800円~~	3,800円×20回
ナショナル	CF-3000	~~79,800円~~	3,900円×20回
ビクター	HC-7	~~84,800円~~	4,200円×20回
パイオニア	PX-7	~~89,800円~~	4,400円×20回
三洋	MPC-11	~~99,800円~~	4,700円×20回
ソニー	HB-701	~~99,800円~~	4,900円×20回
ソニー	HB-701FD	~~148,000円~~	7,300円×20回

CASIO PV-7



標準価格 ~~29,800円~~

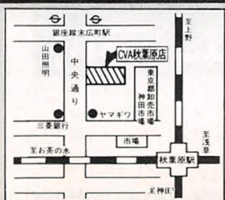
均等支払例 4,200円×6回

お年玉セール

1月10日までに御成約の方にもれなく粗品を進呈します。又、抽選で景品(ゲーム・ソフトetc.…)が当たります。

パソコンのことならハードからソフトまで、何でも揃う。

CVA秋葉原店



●年中無休
●営業時間/10:00AM～8:00PM

お申し込みはコレクトコール〈106番〉で!!
*都内の方はコレクトコールできません。

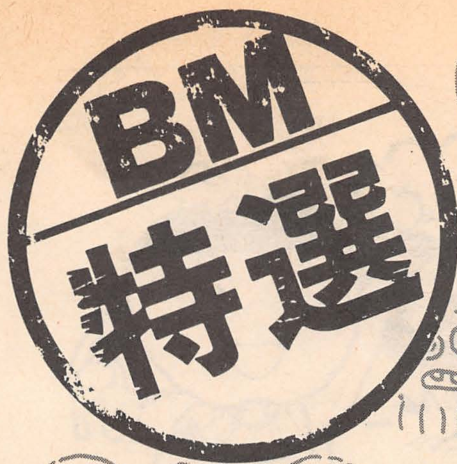
東京 03(258)3710(代)

マイコンベーシック係まで。受付時間 10:00AM～8:00PM

資本金/113億9,084万円　売上高/6,951億円(昭和59年2月現在)

ジャスコ株式会社CVA事業部

CVA秋葉原店　〒101 東京都千代田区外神田4-4-2





本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容、②使いかた・遊びかた、③操作方法、④プログラムのしくみ、(変数表、フローチャートなどもあるとよい)⑤プログラムの具体的な入力方法、⑥改造のアドバイス**などを書きます。Ⓐ**使用機種名、Ⓑ言語、Ⓒメモリの容量**も忘れずに書いてください。

原稿用紙は、なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください**。ミスを防ぐためにかならずチェックし、二～三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名、自分の住所氏名を書き込み、必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピ・ディスクによる投稿も可。

内容は、**オリジナル**のもので、**未発表**のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなど**を明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので、あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし、掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも、忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部
「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側に、機種名、タイトル、自分の住所、氏名、年令、電話番号を記入してください。

ベーシックマスターJr./L II₂用

りんご取り太郎

磯　利光



STORY

あなたは，ある日動物王国に来てしまいました。食糧となるりんごを取って，生きのびてください。

PLAY

キー操作は，[@][:][;][]]で上下左右，[A]で穴を掘り，[S]で棒を伸ばします。

あなたは，りんごを取るのに棒を使います。ダチョウにさわるか，タイムがなくなる（木の上のリスが右はしに着く）と，ゲーム・オーバーです。

ダチョウをかわすには，穴を掘ってかくれるか，木から木へワープ（左⇄右）するかの二つの方法があります。

カラスは，りんごを取るのをじゃまします。

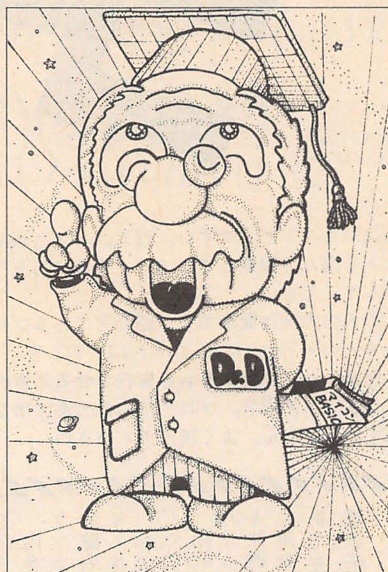
1面は1匹で，面が進むにつれて増え，最高8匹まで増えます。

CHECKER FLAG

Dr.D：310〜360行でひとこと！

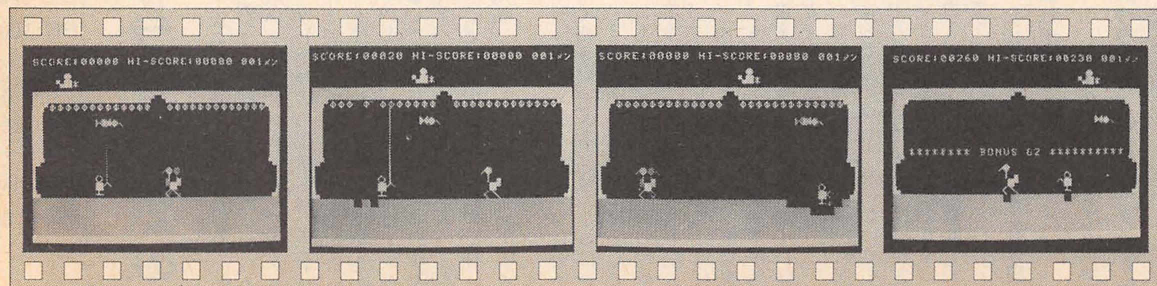
影：キーは[A][Z][<][>]にするべきだよね！

Dr.D：それだけでない。ＩＦ文を6回も，しかも文字列の比較のために，とても時間がかかってしまう。ここはK（256）の配列変数にキー・コードに対する数を入れ，その数でON〜GOTOさせたらよい。たとえば上方向は，K($41)＝5と定義し，ON〜GOTOの5番目に分岐させるんだ。



by 柄沢利栄

評…Dr.の記念碑みたいだね！（影）



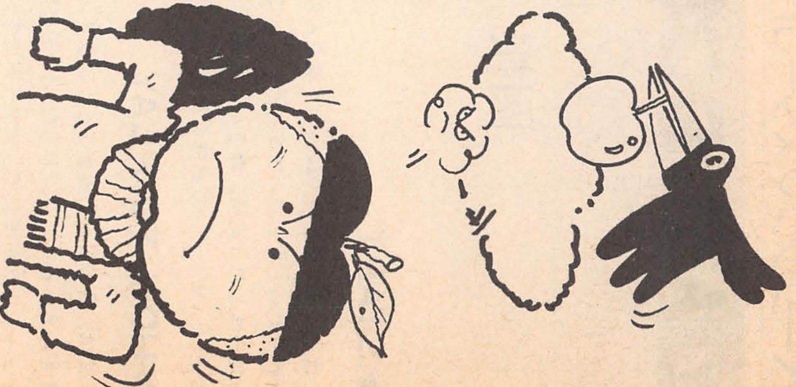
《写真1》棒をスルスルーと，カラスがじゃまします　《写真2》ポンとりんごを取りました　《写真3》ダチョウが近づかないように穴を掘る　《写真4》りんごを全部取ると，1面クリアです

《ＯＦコーナー》◎新春のごあいさつ◎　あけまして，おめでとうございます。ベーマガも3回目のお正月を迎え，スタイル一新！今年もまた編集部一同，はりきって楽しい記事をお届けします。どうぞ，よろしくお願いいたします。

りんご取り太郎のプログラム・リスト

```
  10 RANDOMIZE :LET H=0:DIM A$(6),C(8)
  20 FOR I=1 TO 6:READ R1:FOR J=1 TO R1:READ R$
  30 LET R2=VAL("$"+R$):LET A$(I)=A$(I)+CHR$(R2):NEXT J:NEXT I
  40 FOR I=1 TO 8:READ C(I):NEXT I
  50 FOR I=$2000 TO $2024:READ R$:POKE I,VAL("$"+R$):NEXT I
  60 LET B1$=CHR$(10,8,8):LET B2$=B1$+CHR$(8)
  70 LET D$=CHR$(32,32,$95,10,8,8,8,32,1,2,$60,$2A)
  80 LET S=0:LET M=0:LET M1=0
  90 CLEAR :LET M=M+1:LET M1=M1+1:LET T=0:LET N=0:LET O=0:IF M1=9 THEN LET M1=8

 100 PRINT "SCORE:";RIGHT$("0000"+MID$(STR$(S),2),5);" HI-SCORE:";
 110 PRINT RIGHT$("0000"+MID$(STR$(H),2),5);" ";RIGHT$("00"+MID$(STR$(M),2),3);
"ﾒﾝ"
 120 FOR I=$180 TO $19F:POKE I,15:NEXT I
 130 FOR I=$1A0 TO $1BF:POKE I,$60:NEXT I:POKE $1AF,6,6
 140 FOR I=$1C2 TO $1DD:POKE I,$19:NEXT I:POKE $1CF,32,32
 150 POKE $1C0,$60,1:POKE $1DE,10,$60
 160 FOR I=$1E0 TO $280 STEP 32:POKE I,$60,$F2:POKE I+30,$F5,$60:NEXT I
 170 POKE $2A0,$60,6:POKE $2BE,8,$60
 180 FOR I=$200 TO $300 STEP 32:POKE I,$F2:POKE I+31,$F5:NEXT I
 190 POKE $320,5:POKE $33F,7
 200 FOR I=$340 TO $3DF:POKE I,$9D:NEXT I
 210 FOR I=$3E0 TO $3FF:POKE I,$60:NEXT I
 220 FOR I=1 TO M1:LET P1=$FE:LET P2=$95:LET P3=$8E:IF I/2=INT(I/2) THEN LET P1
=$8F:LET P3=$FE
 230 POKE C(I),P1,P2,P3:NEXT I
 240 LET X=1:LET Y=15:LET Q=1:LET X1=27:LET CURSOR=X,Y:PRINT A$(Q);:LET CURSOR=
X1,14:PRINT A$(5);
 250 IF M>1 THEN GOTO 300
 260 LET CURSOR=11,12:PRINT "PUSH[S]KEY";
 270 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 270
 280 LET CURSOR=11,12:PRINT "          ";
 290 MUSIC T3V401P4UトU≡Uソ
 300 LET K$=INKEY$:LET X0=X:LET Y0=Y
 310 IF K$=";" THEN GOTO 540
 320 IF K$="]" THEN GOTO 600
 330 IF K$="@" THEN GOTO 620
 340 IF K$=":" THEN GOTO 660
 350 IF K$="A" THEN GOTO 700
 360 IF K$="S" THEN GOTO 730
 370 GOTO 410
 380 LET CURSOR=X0,Y0:PRINT "  ";B1$;"  ";B1$;"  ";
 390 LET CURSOR=X,Y:PRINT A$(Q);
 400 IF O=1 THEN GOTO 850
 410 LET X2=X1:IF RND(1)>0.5 THEN GOTO 440
 420 IF X1=2 THEN GOTO 450
 430 LET X1=X1-1:LET P=$2E0+X1:LET Q1=5:GOTO 460
 440 IF X1=27 THEN GOTO 430
 450 LET X1=X1+1:LET P=$2E2+X1:LET Q1=6
 460 LET P4=PEEK(P):LET P5=PEEK(P+32):LET P6=PEEK(P+64)
 470 IF (P4<>32)+(P5<>32)+(P6<>32) THEN LET O=1
 480 LET CURSOR=X2,14:PRINT "   ";B2$;"   ";B2$;"   ";B2$;"   ";
 490 LET CURSOR=X1,14:PRINT A$(Q1);
 500 IF O=1 THEN GOTO 850
 510 CALL $2000
 520 LET T=T+1:LET CURSOR=INT(T/15),2:PRINT D$;:IF T=420 THEN GOTO 850
 530 GOTO 300
 540 LET Q=2:IF X=1 THEN LET X=30:IF Y<>15 THEN LET X=X0:GOTO 380
 550 LET X=X-1:LET P=$100+X+Y*32
 560 LET P7=PEEK(P):LET P8=PEEK(P+32):LET P9=PEEK(P+64)
 570 IF (P7=$9D)+(P8=$9D)+(P9=$9D) THEN LET X=X0:GOTO 380
 580 IF (P7<>32)+(P8<>32)+(P9<>32) THEN LET O=1
 590 GOTO 380
 600 LET Q=1:IF X=29 THEN LET X=0:IF Y<>15 THEN LET X=X0:GOTO 380
 610 LET X=X+1:LET P=$101+X+Y*32:GOTO 560
 620 IF Y=15 THEN GOTO 410
 630 LET Y=Y-1:LET P=$100+X+Y*32
 640 IF (PEEK(P)=32)*(PEEK(P+1)=32) THEN GOTO 380
 650 LET O=1:GOTO 380
 660 IF Y=20 THEN GOTO 410
 670 LET P=$160+X+Y*32
 680 IF (PEEK(P)=32)*(PEEK(P+1)=32) THEN LET Y=Y+1
 690 GOTO 380
 700 IF Y=20 THEN GOTO 410
 710 LET CURSOR=X,Y:PRINT A$(Q+2);:POKE $162+X+Y*32-Q,32
 720 MUSIC T1V5O2P2Hレ:LET CURSOR=X,Y:PRINT A$(Q);:GOTO 410
 730 LET P=$122+X+Y*32-Q
 740 LET P=P-32:LET P0=PEEK(P):IF P0=32 THEN POKE P,$86:GOTO 740
 750 IF P0<>$19 THEN GOTO 790
 760 MUSIC T1V5O2P1ソラUト:POKE P,32
 770 LET S=S+M*10:LET N=N+1:IF N=26 THEN LET O=2
 780 LET CURSOR=6,0:PRINT RIGHT$("0000"+MID$(STR$(S),2),5);
 790 LET P=P+32:IF PEEK(P)=$86 THEN POKE P,32:GOTO 790
 800 IF O<>2 THEN GOTO 410
 810 LET CURSOR=2,12:PRINT "****************************";
 820 LET CURSOR=10,12:PRINT " BONUS";(420-T)*M;" ";
 830 MUSIC T200M≡P3ソ#ファP5UトP3ソ≡≡≡#レ≡P5ソP3≡トト≡レトP5レP5レP3レレレファ≡レP5ソP3≡P7ト
 840 LET S=S+(420-T)*M:GOTO 90
 850 LET CURSOR=2,12:PRINT "******** GAME OVER *********";
 860 MUSIC T300P4トP2トP1トP4トP2#レP1レP2レP1トP2トP1DシP5ト
 870 LET CURSOR=2,12:PRINT "*** PLAY AGAIN ? [Y]/[N] ***";
 880 IF INKEY$="N" THEN CLEAR :END
 890 IF INKEY$<>"Y" THEN GOTO 880
 900 IF H<S THEN LET H=S
 910 GOTO 80
 920 DATA 10,94,0A,08,60,93,0A,08,08,8B,20
 930 DATA 12,09,94,0A,08,08,93,60,0A,08,08,20,8B
 940 DATA 10,94,0A,08,60,83,0A,08,08,8B,7D
 950 DATA 12,09,94,0A,08,08,84,60,0A,08,08,7D,8B
 960 DATA 18,8F,95,0A,08,86,01,0C,0A,08,08,F5,01,01,0A,08,08,90,FD
 970 DATA 21,09,95,8E,0A,08,08,08,01,03,86,0A,08,08,01,0A,F2,0A,08,08,FC,92
 980 DATA $204,$259,$20B,$252,$212,$24B,$219,$244
 990 DATA CE,02,1D,E6,00,09,A6,00,A7,01,8C,02,02,26,F6,E7
1000 DATA 00,CE,02,42,E6,00,08,A6,00,09,A7,00,08,8C,02,5D
1010 DATA 26,F4,E7,00,39
```

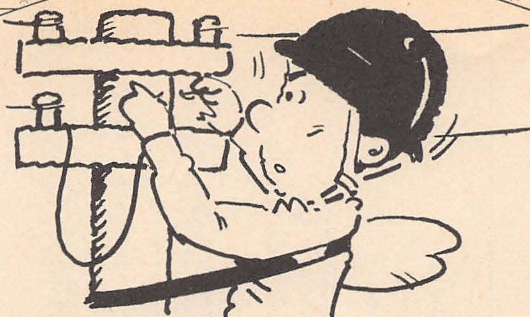


★この前，お菓子を買って食べながらベーマガ読んだらおかしかった。(北海道旭川市・PON14才)……【影：お正月，はねつき，ししまい，こままわしーといったのはDr. の時代。お正月，パソコン，ベーマガ，ああおかし／】

ベーシックマスターJr./LII₂用

LINE SOS!

関根　元和



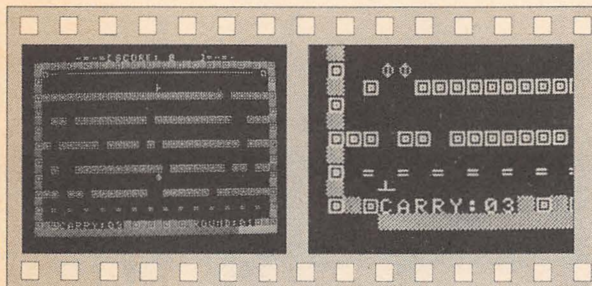
▶START

はじめまして。ぼくはいつも森さんのようなゲームを作りたいと思っています。そして，このゲームを作ってみました（結局，森さんには追いつけなかったけど……）。どーぞ，ご賞味くださいませ♥

▶HOW TO PLAY

では，RUNしてみましょう。まず，タイトルがでますねえ。そしたら，おもむろに[S]を押しましょう。ミュージックが流れて，スタートです。

このゲームは，CARRYくんを動かして，こわれた電線(－)を敵から逃げながら直してしまう，というゲームなのです。



《写真1》├があなた，下の＝を取りにいきます

《写真2》敵の追跡をふりきって＝にたどりつく

直すには，下から予備の電線(＝)を押して，こわれた部分まで運んでいけばよいのです（楽勝！楽勝！）。しかし，敵もなかなか手ごわく，しつこく追ってきます。でも，CARRYくんのほうが，敵の速さの2倍で動けます。もちろん，敵につかまってしまうとOUTです。それから，時間がなくなってしまってもGAME　OVERです。

1面クリアするごとに，穴は二つずつふえます（最高10個まで）。

キーは[I][J][K][M]で上下左右に動きます。それから，CARRYくんは，2面ごとに1人ふえますよーっ！

▶PROGRAM

むずかしいことはやっとりませんので，解読してみてください。

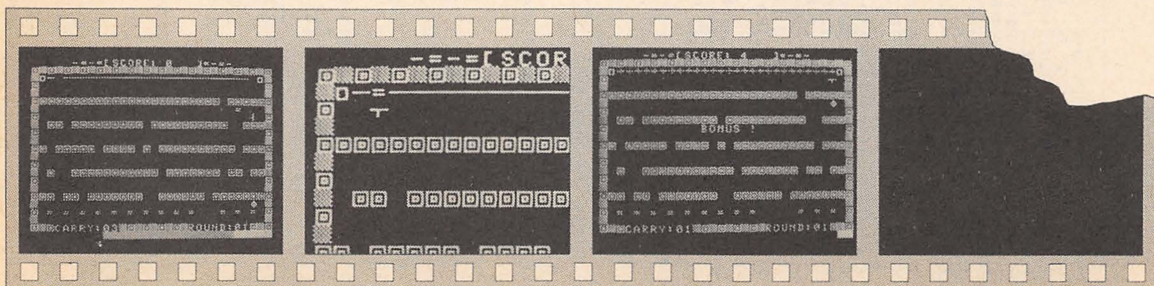
それから，フラグをところどころに使っていますが，これはけっこう便利ですよ。みなさんも，どんどん使いましょう。

▶GAME OVER

やっぱBMでゲームを作るんだったら，ミュージックにこりましょう。ゲームが楽しくなりますよ！

参考にした本

「はるみのゲームライブラリPARTII」(ナツメ社)の「CHINA　SYNDROME」



《写真3》こわれた電線のか所へ＝を持っていく

《写真4》ハイ，これでいっちょあがり!!

《写真5》すべて直すと，電気が流れてボーナス!!

★ベーマガ創刊おめでとうございます！（東京都港区・はなれ小島の住人）……【影：ありがとーう!!心機一転，創刊号のつもりでガンバルゾ。編：ククーッ（感動の涙），ではさっそくこの仕事を。影：??一転したら忘れちゃった。】

LINE SOS!のプログラム・リスト

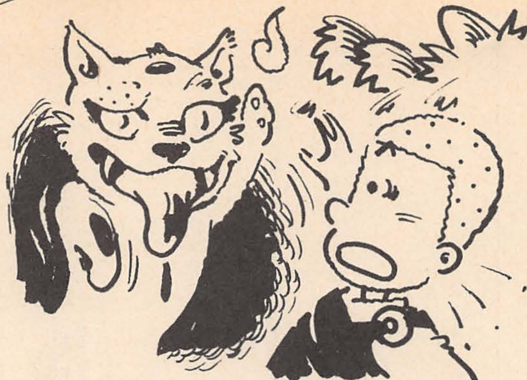
```
100 CLEAR :RANDOMIZE :LET H=0
110 REM [[[[ T I T L E ]]]]
120 LET T$="-- L I N E  S O S ! -- "
130 FOR I=30 TO 5 STEP -1:LET CURSOR=I,3:PRINT LEFT$(T$,30-I)::MUSIC T1P0R:NEX
T I
140 LET CURSOR=15,15:PRINT CHR$($49,$A,8,8,$4A,$87,$4B,$A,8,8,$4D);
150 FOR I=1 TO 14:LET CURSOR=I,7:PRINT CHR$($20,$88,$3D)::POKE $EE80,$FF,0:MUS
IC T1P2R:NEXT I
160 LET CURSOR=10,10:PRINT "-C A R R Y-":LET CURSOR=7,20:PRINT "P U S H [S] K
E Y"
170 FOR I=1 TO 300
180 IF INKEY$="S" THEN GOTO 200
190 NEXT I:CLEAR :GOTO 110
200 MUSIC T1Q1P5DソR
210 REM [[[[ S T A R T ]]]]
220 LET S=0:LET P=1:LET R=3
230 REM [[[[ S C R E E N ]]]]
240 CLEAR
250 LET T$="":FOR I=1 TO 26:LET T$=T$+CHR$($9D):NEXT I
260 FOR I=1 TO 5:LET T$=T$+CHR$($60):NEXT I
270 LET X5=15:LET Y5=16:LET S1=1
280 LET C=0:LET C$=CHR$($8A):LET T=0
290 LET X=15:LET Y=4:LET F9=0
300 LET CURSOR=5,0:PRINT "-=-=[SCORE:      ]=-=-"::LET CURSOR=16,0:PRINT S;
310 FOR I=1 TO 29 STEP 2
320 LET CURSOR=I,1:PRINT CHR$($9D,$ED)::LET CURSOR=I,21:PRINT CHR$($9D,$ED);
330 NEXT I
340 FOR I=1 TO 21 STEP 2
350 LET CURSOR=0,I:PRINT CHR$($ED,$A,8,$9D)::LET CURSOR=30,I:PRINT CHR$($ED,$A
,8,$9D);
360 NEXT I
370 LET CURSOR=0,22:PRINT T$
380 LET CURSOR=1,2:PRINT CHR$($DB)::FOR I=1 TO 27:PRINT CHR$($85)::NEXT I:PRIN
T CHR$($DB);
390 LET CURSOR=20,21:PRINT "ROUND:00";
400 IF P>10 THEN LET P$=RIGHT$(STR$(P),2):LET CURSOR=25,21:PRINT P$;
410 LET P$=RIGHT$(STR$(P),1):LET CURSOR=26,21:PRINT "0";P$;
420 LET CURSOR=3,21:PRINT "CARRY:0";RIGHT$(STR$(R),1)
430 FOR I=5 TO 17 STEP 3:FOR J=1 TO 29:LET CURSOR=J,I:PRINT CHR$($ED)::NEXT J:
NEXT I
440 FOR I=2 TO 28 STEP 2:LET CURSOR=I,19:PRINT "= "::NEXT I
450 FOR I=1 TO 80:LET CURSOR=RND(27)+1,RND(15)+3:PRINT " "::NEXT I
460 MUSIC T100P7RP3ミ#ミラソミフソラシP7UトQ1P3ミフフソソララシQ2P8Uレ
470 LET CURSOR=12,9:PRINT "READY !";
480 MUSIC P9R
490 LET CURSOR=12,9:PRINT "        ";
500 LET CURSOR=X5,Y5:PRINT "・"::MUSIC T1P1トP3R
510 LET CURSOR=X5,Y5:PRINT "。"::MUSIC P1ミP3R
520 LET CURSOR=X5,Y5:PRINT CHR$($6F)::MUSIC P1ソP3R
530 LET CURSOR=X5,Y5:PRINT CHR$($19)::MUSIC P1トP3RRR
540 IF INT(P/3)-P/3=0 THEN LET R=R+1:MUSIC ソ
550 LET CURSOR=3,21:PRINT "CARRY:0";RIGHT$(STR$(R),1)
560 LET P1=P:IF P>4 THEN LET P1=5
570 LET P1=P1*2:FOR I=1 TO P1
580 LET L=INT(RND(27)+2):LET CURSOR=L,2
590 IF CURSOR$=" " THEN GOTO 580
600 PRINT " "::MUSIC P1Uミ:NEXT I
610 REM [[[[ C A R R Y ]]]]
620 LET X1=0:LET Y1=0:LET F0=0
630 LET I$=INKEY$
640 IF I$="I" THEN LET Y1=-1:LET C$=CHR$($89)
650 IF I$="M" THEN LET Y1=1:LET C$=CHR$($8B)
660 IF I$="J" THEN LET X1=-1:LET C$=CHR$($8A)
670 IF I$="K" THEN LET X1=1:LET C$=CHR$($88)
680 LET CURSOR=X+X1,Y+Y1:LET F$=CURSOR$
690 IF F$="=" THEN LET C=1:GOTO 730
700 IF ASC(F$)=$19 THEN GOTO 1190
710 IF F$<>" " THEN LET X1=0:LET Y1=0:GOTO 780
720 GOTO 780
730 LET CURSOR=X+X1*2,Y+Y1*2
740 LET F0=ASC(CURSOR$)
750 IF F0=$20 THEN GOTO 770
760 LET X1=0:LET Y1=0:GOTO 780
770 LET CURSOR=X+X1*2,Y+Y1*2:PRINT "=";
780 LET CURSOR=X,Y:PRINT " ";
790 LET X=X+X1:LET Y=Y+Y1
800 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$
810 IF (C=1)*(Y=3)*(F0=$20)*(Y1=-1) THEN GOTO 1040
820 LET C=0
830 REM [[[[ F O L L O W ]]]]
840 IF F9=1 THEN LET F9=0:MUSIC T1P0Q2UミUソUミ:GOTO 610
850 LET F9=1
860 LET X9=SGN(X-X5):LET Y9=SGN(Y-Y5)
870 IF RND(1)>.5 THEN LET X9=0:GOTO 890
880 LET Y9=0
890 LET CURSOR=X5+X9,Y5+Y9
900 IF CURSOR$=" " THEN GOTO 940
910 IF ABS(X9)=1 THEN LET X9=0:LET Y9=SGN(Y-Y5)
920 IF ABS(Y9)=1 THEN LET X9=SGN(X-X5):LET Y9=0
930 LET CURSOR=X5+X9,Y5+Y9:IF CURSOR$<>" " THEN LET X9=0:LET Y9=0
940 LET CURSOR=X5,Y5:PRINT " ";
950 LET X5=X5+X9:LET Y5=Y5+Y9
960 LET CURSOR=X5,Y5:PRINT CHR$($19);
970 IF (X=X5)+(X=X5-1)+(X=X5+1) THEN IF (Y=Y5)+(Y=Y5-1)+(Y=Y5+1) THEN GOTO 119
0
980 REM [[[[ T I M E R ]]]]
990 LET T=T+0.1-P1*0.003
1000 LET CURSOR=0,22:PRINT SPC$(T);
1010 IF T>26 THEN MUSIC T1Q1P0Uシ
1020 IF T>=30 THEN GOTO 1360
1030 GOTO 610
1040 REM [[[[ P O I N T ]]]]
1050 LET S=S+1:MUSIC Q2P3Uミ
1060 LET CURSOR=16,0:PRINT S;
1070 IF S1=P1 THEN GOTO 1090
1080 LET S1=S1+1:GOTO 610
1090 REM [[[[ R O U N D ]]]]
1100 MUSIC T1Q1P3ミ#ミフフフラソミトP1#レレ#ミミ#フフ#ソソ#ララP7UトR
1110 FOR I=2 TO 28:LET CURSOR=I,2:PRINT CHR$($1F)::MUSIC T1P0Uミミ:NEXT I
1120 FOR I=1 TO 3:MUSIC T1P0UトトUレレUミミUフフUソソUララUシシ:NEXT I
1130 MUSIC P5R:LET P=P+1:LET CURSOR=12,9:PRINT "BONUS !";
1140 FOR I=1 TO (31-INT(T))/2:LET S=S+2
1150 LET CURSOR=16,0:PRINT S;
1160 POKE $EE80,$00,$FF:MUSIC P3R
1170 NEXT I
1180 MUSIC P9R:GOTO 230
1190 REM [[[[ O U T ]]]]
1200 LET R=R-1:LET C0$=CHR$($88,$89,$8A,$8B)
1210 LET M=0
1220 MUSIC T1P0Q1#ソソ#フフ#ミミ#レレP5トミト
1230 FOR I=1 TO 16
1240 LET M=M+1:IF M>3 THEN LET M=1
1250 LET CURSOR=X,Y:PRINT MID$(C0$,M,1);
1260 POKE $EE80,$00,$FF:MUSIC P1R
1270 NEXT I
1280 IF R<1 THEN GOTO 1360
1290 LET CURSOR=X,Y:PRINT " "::LET CURSOR=X5,Y5:PRINT " ";
1300 LET X=15:LET Y=4:LET X5=15:LET Y5=16
1310 LET CURSOR=10,21:PRINT RIGHT$(STR$(R),1);
1320 LET CURSOR=12,9:PRINT "READY !";
1330 MUSIC T1P9R
1340 LET CURSOR=12,9:PRINT "        ";
1350 MUSIC P7R:GOTO 610
1360 REM [[[[ GAME OVER ]]]]
1370 MUSIC T1Q1P7RP5#ミミレトレミミソ#ソラP3ソフミレミソラP9ト
1380 FOR I=1 TO 5
1390 LET CURSOR=11,6:PRINT "          ";
1400 POKE $EE80,$FF,00:MUSIC P3R
1410 LET CURSOR=11,6:PRINT "GAME OVER";
1420 POKE $EE80,$FF,00:MUSIC P3R
1430 NEXT I
1440 LET CURSOR=9,12:PRINT "SCORE   :";S;
1450 IF H<S THEN LET H=S
1460 LET CURSOR=9,15:PRINT "HI-SCORE:";H
1470 LET CURSOR=9,19:PRINT "              ";
1480 MUSIC P3R
1490 LET CURSOR=9,19:PRINT "PUSH [S] KEY";
1500 MUSIC P3R
1510 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1470
1520 FOR I=0 TO 11
1530 LET CURSOR=I+12:PRINT SPC$(32);
1540 LET CURSOR=11-I:PRINT SPC$(32);
1550 FOR J=I TO 12:POKE $EE80,$FF,$00:NEXT J
1560 NEXT I
1570 GOTO 110
1580 REM :::: 1984-1-9 ::::
```

★X1シリーズはなぜ6か月ごとに新機種を出すの？すぐに過去の機種になっちまうじゃないの!?(神奈川県鎌倉市・武川昭博16才)……【影：過去がなんだ？ベーマガ掲載のプログラムを見よ！プログラムで勝負するのだ!!】

ベーシックマスターLIII/マーク5/S1用

メザース2

微　炎



ストーリー

村人「奥山に猫またといふものありて，人を食らふなる」

メザース「それでは，それがしが，ちとこらしめてしんぜよう」

かくしてメザースは，奥山に向かったのであった。

HOW TO PLAY

三つの独鈷(とっこ)を使って，結界(けっかい)を作って猫またをやっつけてください。猫またを1回やっつけるとインケン猫またとなり，前の倍の速さで追っかけてきます。2回目にやっつけると，猫またはもう出てきません。

猫またを全部やっつけると面クリアで，つぎはBONUS GAMEとなります。BONUS GAMEとは，あともう一つ独鈷を置いて結界を作り，画面中に隠れているしゃれこうべをやっつけるGAMEです。

BONUS GAMEが終わると，つぎの面に進みます（独鈷は最初に三つ置いて，結界を作ると最初に置いた独鈷はその力を失ない，消滅してしまうので，つぎからは，一つ独鈷を置くだけで結界を作ることができます）。

KEY操作

カーソル・キーで移動，スペース・キーで独鈷を置きます。

プログラムについて

結界は，最初グラフィックのPAINT文を使うつもりだったのですが，座標計算がめんどくさくなったので，BASICでLINE文を作り，線を引いて塗りつぶしてしまいました。

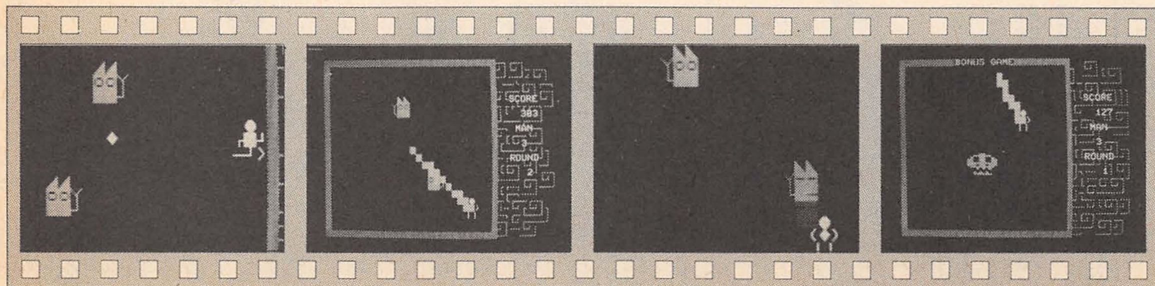
＊独鈷…仏具の一つ。すべての煩悩(ぼんのう)をうちやぶれるという。

＊結界…魔物を入れないために印を結ぶこと。

CHECKER FLAG

編：あれっ，このリストの2～5行は，今月の移植テクと同じ使いかたをしていますね。変数名も，まったく同じだ。

Dr.D：ぐう然とはいえ，2～5行はよくできている。これは必ず覚えなければならんから，移植テクの内容をゲームにするとどうなるかというサンプルとして，ぜひ解読してほしい。テクニックも中級だな。



《写真1》独鈷を置いて，猫またをひきつける

《写真2》ビビーッと結界をつくり，やっつける

《写真3》インケン猫またがキミを襲ってくる

《写真4》ボーナス・ラウンドです

★こら影，去年貸した10円返せ!! チロルチョコレート買うんだぞ㊤(大阪府泉佐野市・岡本信一郎15才)……【影：10円？ 知らんな。チョコレート？ 私はチョコレートはきらいだ。だから送ってきても絶対食べんぞ!! 絶対に!!】

メザース2のプログラム・リスト

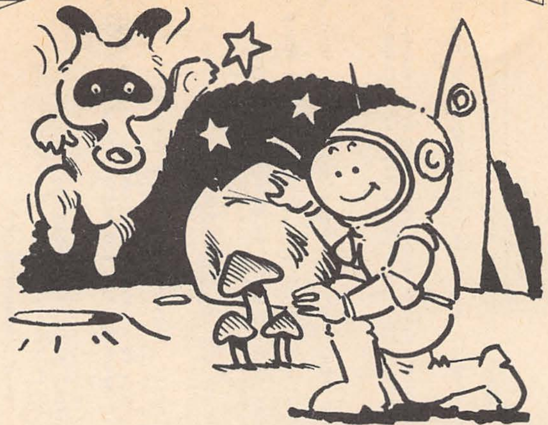
```
0 IF PEEK(&H6001)<>&HE6 THEN CLEAR 300,&H5FFF:GOSUB 66:DEFUSR=&H6001
1 WIDTH40:SCREEN 0,,1:RANDOMIZE(TIME):DEFINTA-Z:Z=NK:ZZ=IK:DIM M$(3),N$(9),NX(3)
,NY(3),NS(3),NT(3),KX(2),KY(2)
2 L$=CHR$(&H1D):D$=CHR$(&H1F):M$(0)="●"+L$+L$+D$+"(▓)"+L$+L$+L$+D$+" !) ":M$(1)="
●"+L$+L$+D$+"┌▀┘"+L$+L$+L$+D$+"─)":M$(2)="●"+L$+L$+D$+"└▀┐"+L$+L$+L$+D$+"(─"
3 M$(3)=" "+L$+L$+D$+"   "+L$+L$+L$+D$+"   ":N$(0)=CHR$(&H1C)+"▼▼"+L$+L$+D$+"oo"
+L$+L$+D$+"  ":N$(2)=L$+L$+L$+"└"+L$+CHR$(&H1E)+"Y":N$(1)="▛▛"+L$+L$+D$+"oo"+L$+
L$+D$+"  ":N$(3)="┘"+L$+CHR$(&H1E)+"Y"
4 N$(4)=CHR$(&H1C)+"▼▼"+L$+L$+D$+"--"+L$+L$+D$+" -":N$(5)="▛▛"+L$+L$+D$+"--"+L$+
L$+D$+"- "
5 N$(6)=CHR$(&H1C)+"  "+L$+L$+D$+"  "+L$+L$+D$+"  ":N$(7)=L$+L$+L$+" "+L$+CHR$(&
H1E)+" ":N$(8)="  "+L$+L$+D$+"  "+L$+L$+D$+"  ":N$(9)=" "+L$+CHR$(&H1E)+" ":GOSU
B69
6 MK=4:R=1:SC=0:KK=0:NK=0:IK=0:BO=0
7 MX=14:MY=11:MS=0:NX(0)=5:NY(0)=3:NS(0)=0:NT(0)=2:NX(1)=5:NY(1)=19:NS(1)=0:NT(1
)=2:NX(2)=25:NY(2)=3:NS(2)=1:NT(2)=2:NX(3)=25:NY(3)=19:NS(3)=1:NT(3)=2:FORZ=0TO2
:KX(Z)=0:KY(Z)=0:NEXT
8 '----------  make screen  ----------
9 COLOR1:FOR Z=0 TO 33 STEP 3:FOR ZZ=0 TO 20:X=INT(RND*4)+Z:Y=INT(RND*23):LOCATE
X,Y:PRINT"┌─┐";:LOCATEX,Y+1:PRINT"└┘|";:LOCATEX,Y+2:PRINT"──┘";:NEXT:NEXT:LINE(1
,1)-(27,23)," ",7,BF:LINE(0,0)-(28,24),"※",1,B
10 COLOR7:LOCATE31,5:PRINT"SCORE":LOCATE32,9:PRINT"MAN":LOCATE31,13:PRINT"ROUND"
11 '----------  main  ----------
12 COLOR7:LOCATE31,7:PRINTUSING"#####";SC:LOCATE33,11:PRINTUSING"#";MK:LOCATE33,
15:PRINTUSING"##";R
13 IF IK=(NK+1)*2 AND BO=0 THEN 55
14 '----------  man  ----------
15 LOCATEMX,MY:PRINT M$(3);:A$=INKEY$:IF A$="" THEN 37
16 ON (ASC(A$)-&H1B)*-(ASC(A$)>&H1B) GOTO 17,18,19,20,21:GOTO 37
17 MX=MX-2*(MX<26):MS=1:GOTO 37
18 MX=MX+2*(MX>2):MS=2:GOTO 37
19 MY=MY+2*(MY>1):MS=0:GOTO 37
20 MY=MY-2*(MY<21):MS=0:GOTO 37
21 KK=KK+1:KX(KK-1)=MX:KY(KK-1)=MY+1
22 IF KK<>3 THEN 37 ELSE COLOR5:LOCATEMX,MY:PRINT M$(MS);
23 '----------  kekkai  paint  ----------
24 P$="※":GOSUB 26:ON BO GOTO 56:GOSUB 32:P$=" ":GOSUB 26
25 KK=2:FOR Z=0 TO 1:KX(Z)=KX(Z+1):KY(Z)=KY(Z+1):NEXT:GOTO 37
26 FOR Z=0 TO 2:GOSUB 27:SWAP KX(1),KX(2):SWAP KY(1),KY(2):SWAP KX(2),KX(0):SWAP
 KY(2),KY(0):M=USR(19):NEXT:RETURN
27 IF KX(0)=KX(1) AND KY(0)=KY(1) THEN LINE(KX(2),KY(2))-(KX(0),KY(0)),P$,6:RETU
RN
28 IF KX(0)=KX(1) THEN FOR ZZ=KY(0) TO KY(1) STEP SGN(KY(1)-KY(0)):LINE(KX(2),KY
(2))-(KX(0),ZZ),P$,6:NEXT:RETURN
29 IF KY(0)=KY(1) THEN FOR ZZ=KX(0) TO KX(1) STEP SGN(KX(1)-KX(0)):LINE(KX(2),KY
(2))-(ZZ,KY(0)),P$,6:NEXT:RETURN
30 Y=KY(0):FOR ZZ!=KX(0) TO KX(1) STEP SGN(KX(1)-KX(0))*ABS(KX(0)-KX(1))/ABS(KY(
0)-KY(1)):LINE(KX(2),KY(2))-(ZZ!,Y),P$,6:Y=Y+SGN(KY(1)-KY(0)):NEXT:RETURN
31 '----------  nekomata in kekkai ? ----------
32 FOR Z=0 TO NK
33 IF NT(Z)=0 OR SCREEN(NX(Z)+1,NY(Z)+1)<>&HFE THEN 36
34 LOCATENX(Z)+2*NS(Z),NY(Z)+1:PRINT " "+L$+D$+" ";:LINE(NX(Z)+1-NS(Z),NY(Z))-(N
X(Z)+2-NS(Z),NY(Z)+2)," ",7,B:SC=SC+100*RND*(3-NT(Z)):M=USR(12020)
35 NT(Z)=NT(Z)-1:IK=IK+1
36 NEXT:RETURN
37 COLOR5:LOCATEMX,MY:PRINT M$(MS);
38 '----------  kekkai  point  ----------
39 COLOR6:FOR Z=0 TO KK-1:LOCATEKX(Z),KY(Z):PRINT"◆";:NEXT
40 ON BO GOTO 12
41 '----------  nekomata  ----------
42 FOR Z=0 TO NK:IF NT(Z)=0 THEN 51
43 FOR ZZ=0 TO 2-NT(Z)
44 LOCATE NX(Z),NY(Z):PRINT N$(6+NS(Z)*2);:PRINT N$(7+NS(Z)*2);
45 ON INT(RND*4)+1-(NT(Z)=1) GOTO 46,47,48,49:ON INT(RND*2)+1 GOTO 48,49
46 NS(Z)=INT(RND*2):NX(Z)=NX(Z)+2*SGN(.5-NS(Z))*-(NX(Z)>1)*-(NX(Z)<25):GOTO 50
47 NY(Z)=NY(Z)+2*SGN(.55-RND)*-(NY(Z)>1)*-(NY(Z)<21):GOTO 50
48 NS(Z)=-(SGN(MX-NX(Z)-1)<>1):NX(Z)=NX(Z)+2*SGN(MX-NX(Z)-1):GOTO 50
49 NY(Z)=NY(Z)+2*SGN(MY-NY(Z))
50 COLOR9:LOCATE NX(Z),NY(Z):PRINT N$(NS(Z)-4*(NT(Z)=1));:COLOR1:PRINT N$(NS(Z)+
2);:NEXT
51 NEXT
52 IF SCREEN(MX,MY+1)<>&H87 AND SCREEN(MX,MY+1)<>&HEA THEN M=USR(0):MK=MK-1:IF M
K<0 THEN 60 ELSE LOCATEMX,MY:PRINT M$(3);:MX=6+INT(RND*11)*2:MY=3+INT(RND*9)*2:M
S=0:LOCATEMX,MY:PRINT M$(MS);
53 GOTO 12
54 '----------  round clear  ----------
55 COLOR3:LOCATE9,0:PRINT"BONUS GAME":FOR Z=0 TO 30:M=USR(390):M=USR(17070):M=US
R(2770):NEXT:BO=1:GOTO 12
56 BO=0:BX=INT(RND*23)+3:BY=INT(RND*21)+2:IF SCREEN(BX,BY)<>&HFE THEN GOSUB 64:F
OR Z=0 TO 80:M=USR(1900):NEXT:GOTO 58
57 SC=SC+300*RND:MK=MK+1:GOSUB 64:FOR Z=10 TO 600 STEP 5:M=USR(Z*50):NEXT
58 SC=SC+500*RND*R:R=R+1:NK=NK*-(NK<>3)-(NK<>3):IK=0:KK=0:CLS:GOTO 7
59 ' ---------  game over  ----------
60 COLOR4:LOCATE9,8:PRINT"GAME OVER":IF SC>2000 THEN LOCATE7,10:PRINT"Oh nice sc
ore!"
61 LOCATE7,12:PRINT"Replay? [Y][N]"
62 IF INKEY$="Y" THEN CLS:GOTO 6 ELSE IF INKEY$="N" THEN END ELSE 62
63 '----------  print syarekobe  ----------
64 POKE &H116,&H12:LOCATEBX-2,BY-1:PRINT"▚";CHR$(&H22);CHR$(&HFF);CHR$(&H22);"ﾈ"
:LOCATEBX-2,BY:PRINTCHR$(&H7F);"◆";CHR$(&HFF);"ｮﾄ":LOCATEBX-1,BY+1:PRINT"///":PO
KE &H116,&H02:RETURN
65 '----------  mashin write  ----------
66 FOR Z=&H6000 TO &H6014:READ MA$:POKE Z,VAL("&H"+MA$):NEXT:RETURN
67 DATA 00,E6,02,A6,03,4A,26,FD,73,60,00,B6,60,00,B7,FF,D3,5A,26,EF,39
68 '----------  setsumei  ----------
69 COLOR4:PRINT:PRINTSPC(10);"▒▒▒▒ ﾒｻﾞｰｽ 2 ▒▒▒▒":COLOR7
70 PRINT:PRINT:PRINTSPC(8);"・・・ﾈｺﾏﾀ        ・・・??? pts"
71 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTSPC(8);"・・・ｲﾝｹﾝ ﾈｺﾏﾀ  ・・・??? pts"
72 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTSPC(8);"・・・ｼｬﾚｺｳﾍﾞ     ・・・??? pts MAN+1"
73 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTSPC(8);"・・・ﾒｻﾞｰｽ";SPC(4);:COLOR6:PRINT"◆";:COLOR7:PRIN
T" ・・・ﾄｯｺ"
74 PRINT:PRINT:PRINTSPC(11);"████":PRINTSPC(9);"ﾄｯｺ ｦ ｵｸ     ｲﾄﾞｳ"
75 COLOR9:LOCATE4,3:PRINTN$(0);:COLOR1:PRINTN$(2):COLOR9:LOCATE4,7:PRINTN$(4);:C
OLOR1:PRINTN$(2)
75 BX=5:BY=12:GOSUB64:COLOR5:LOCATE5,15:PRINTM$(0);
77 LINE(22,19)-(22,19),L$,9:LINE(23,19)-(23,19),D$,9:LINE(23,18)-(23,18),CHR$(&H
1E),9:LINE(24,19)-(24,19),CHR$(&H1C),9
78 A$=SPACE$(12)+"(((( GAME ﾉ ｾﾂﾒｲ (((( ﾐｯﾂ ﾉ ﾄｯｺ ﾃﾞ ｹｯｶｲ ｦ ﾂｸｯﾃ ﾈｺﾏﾀ ｦ ﾔｯﾂｹﾛ!!
  PUSH [S] "
79 COLOR4:FOR Z=1 TO 74:LOCATE12,22:PRINT MID$(A$,Z,12):FOR ZZ=0 TO 300:NEXT:M=U
SR(7):NEXT:M=USR(6891)
80 IF INKEY$="S" THEN CLS:RETURN ELSE 80
81 '--------------  ﾒｻﾞｰｽ 2  ---------------
82 '-- for MB-6891  by bien  date '84/8/31 --
```

★大阪府！(大阪府・あの世行き301才)……【編：大阪府はいいね！影：東京都！】…フッ！(大阪市・アホ1才)……【編：返事までかくな！】(大阪市・ボン15才)……【編：そういって返事まで書くな！】……オワリ??

ベーシックマスターL IIIマーク5/S1用

BLUE STONE

小林　淳夫



STORY

とつぜん，本部から命令書が届いた。

「こんど，新しく発見された〝アウス〟という惑星にとても危険な生物がいることがわかった。調査のため，こちらが指定した数の生物と，その生物の食物となるキノコを取ってきてもらいたい。なお，こちらから転送するG－UNITをうけ取れば，空中も自由に移動できる。報酬は，10000ギャラントだ。すぐに出発してくれたまえ」

オレは，特殊スーツを着こんで出発した。

CHECKER FLAG

Dr.D：リスト2の1500～1560行はなにかな？データは2と1だけだから，21122121という並びは＄9Aなどとして，DATA文に書いたらいい。そして，このデータを8個に直すルーチンをプログラム中に作り，データ変換して，配列変数かメモリに入れておく。これにより，データの多いプログラムは，かなり短くなるんだ。実は，キャラや，PUTのデータも，こんな感じでメモリに格納されていいんだよ。

ゲームについて

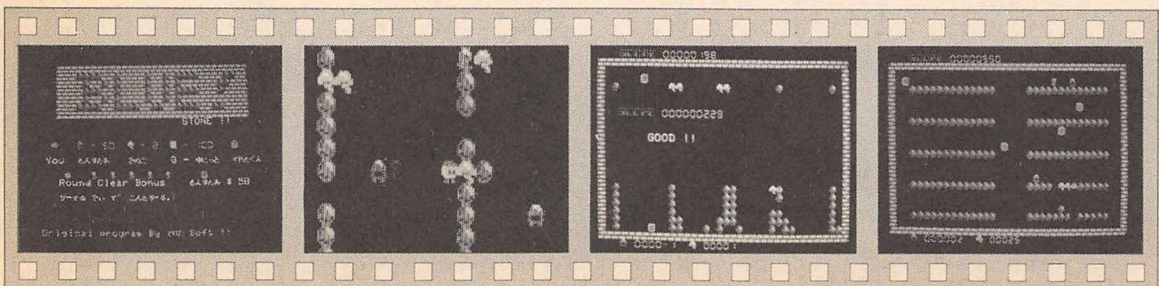
カーソル・キーで移動，シフト・キーで岩をくだきます。G－UNITをうけ取らないと，上に行けません。

岩は，横から押すとずれて落ちます。この時，〝きのこ〟が出るので，取ってください。そして，岩が〝もんすたあ〟に当たると，1匹取ったことになります。

このようにして，左下の〝もんすたあ〟と〝きのこ〟の隣りの数を0にすると，1面クリアです。

《第1表》変数表

変数名	内容
HS	ハイ・スコア
NA＄	ハイ・スコアのプレイヤー
SC	スコア
MO	ラウンド
HI＆IH	G－UNITの位置
X＆Y	自分の位置
X(1～5)＆Y(1～5)	もんすたあの位置
TP	G－UNIT持っているか
EN	もんすたあの数



《写真1》グラフィックのキレイなゲームです！

《写真2》岩をくだいてきのこを取っていきます

《写真3》指定の数だけ取ると面クリアです！

《写真4》2面目の画面。ゲームも難しくなる！

★友人に影さんに似た人がいて，授業中にあくびをして涙を流し，「オレはモーレツに感動している」とさけぶ。（北海道山越郡・水野能希15才）……【影：あくびなんてしょっちゅうさ。編集長：クビだ♡影：あ～クビ！】

“もんすたあ”に自分がつかまると，GAME OVERです。

それから，2面以降で〝きのこ〞をある数取ると，いきなり〝もんすたあ〞がなんでもかんでも食べてしまいます。われわれは，これを〝はいぱー〞と名付けて恐れています。

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 SCREEN,,0:POKE&HFFE9,1
20 P=&HA000:D=&HFFEA:DIM C(34)
30 POKE D,7:FORI=P TO P+8:POKE I,0:NEXT
40 FOR A=1 TO 34:READ I$:C(A)=ASC(I$)
50 C=1:GOSUB110:C=2:GOSUB110
60 C=4:GOSUB110:NEXT:POKE&HFFE9,0
70 POKE&H116,32:WIDTH40:RESTORE140
80 FOR A=1 TO 34:READ I$:LOCATEA,1:PRINTI$
90 FOR B=1 TO 3:READ C$:NEXT
100 NEXT:COLOR 7:END
110 POKE D,C:READ A$:M=1:FOR E=P+C(A)*8 TO P+C(A)*8+7
120 POKE E,VAL("&H"+MID$(A$,M,2)):M=M+2:NEXT:RETURN
130 REM CHR      B L U E            R E D             G R E E N
140 DATA" ",0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
150 DATA h ,4141417F71717100,0000000000000000,0000000000000000
160 DATA i ,2020203838383800,0000000000000000,0000000000000000
170 DATA - ,0000007C7C000000,0000000000000000,0000000000000000
180 DATA s ,FE8080FE0E0EFE00,0000000000000000,0000000000000000
190 DATA c ,FE8080E0E0E0FE00,0000000000000000,0000000000000000
200 DATA o ,FE8282E2E2E2FE00,0000000000000000,0000000000000000
210 DATA r ,7E42427F71717100,0000000000000000,0000000000000000
220 DATA e ,7F40407E70707F00,0000000000000000,0000000000000000
230 DATA * ,003C42420042423C,0000000000000000,003C42420042423C
240 DATA 0 ,003C42420042423C,0000000000000000,003C42420042423C
250 DATA 1 ,0000020200020200,0000000000000000,0000020200020200
260 DATA 2 ,003C02023C40403C,0000000000000000,003C02023C40403C
270 DATA 3 ,003C02023C02023C,0000000000000000,003C02023C02023C
280 DATA 4 ,000042423C020200,0000000000000000,000042423C020200
290 DATA 5 ,003C40403C02023C,0000000000000000,003C40403C02023C
300 DATA 6 ,003C40403C42423C,0000000000000000,003C40403C42423C
310 DATA 7 ,003C020200020200,0000000000000000,003C020200020200
320 DATA 8 ,003C42423C42423C,0000000000000000,003C42423C42423C
330 DATA 9 ,003C42423C02023C,0000000000000000,003C42423C02023C
340 DATA @ ,3CFC000000000000,0102FEAEAE7C0000,0000FEAEAE7C286C
350 DATA A ,3C7E000000000000,02027EDBDB7E0000,00007EDBDB7E2466
360 DATA B ,3C7F000000000000,00007F75753E0000,00007F75753E1436
370 DATA C ,0018040000000000,3C7EFEFFFF1C0E0E,3C7EFEFFC31C0602
380 DATA D ,3C7E5E4E1E1F7E38,1804303000000000,1804100000000000
390 DATA E ,3C7E7E7E42C37E66,1804818100000000,1804000000000000
400 DATA F ,3C7E727278F87E1C,18040C0C00000000,1804000000000000
410 DATA ~ ,000000003C7E7E66,0000000018858100,0000000018040000
420 DATA G ,FEFEFEFEFEFEFE00,003C40406662 3C00,FEC3BFBF999DC37F
430 DATA ※ ,3C5EBFBFFF9D663C,0000000000000000,000C060200000000
440 DATA 町 ,3C4281818181423C,0000000000000000,0000000000000000
450 DATA あ ,7EFFFFFFFFFFFF7E,7E8181818181817E,0000000000000000
460 DATA も ,00BFBFBF00FDFDFD,0000000000000000,00BFBFBF00FDFDFD
470 DATA ? ,0000000000000000,FFFFFFFFFFFFFFFF,3C4280AB819B423C
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト。遊びかたはリスト1をロード，ランのあとリスト2をロード，ランします

```
10 DEFINTA-Z:RANDOMIZE(TIME MOD 23456)
20 WIDTH40:SCREEN ,,0
30 KEY 2,"W.80"+CHR$(13)
40 HS=1000:NA$="Macross は とても よかった!!"
50 POKE&H116,32:CLS
60 RESTORE:GOSUB1290
70 SC=0:MO=0
80 HI=2:IH=RND(1)*32+3
90 ME=32:TP=0
100 X=35:Y=21:EN=ABS((MO MOD 9)-4)+1
110 FOR T=2 TO 21
120 FOR I=3 TO 37
130 POKE&H116,32:LOCATEI,T:PRINT" F";
140 NEXT:NEXT
150 LINE(2,1)-(38,22),"も",B
160 ON (MO MOD 3)+1 GOSUB1090,1120,1160:GOSUB1170
170 '-------------------------------------------------
180 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(65+A);
190 LOCATE5,0:PRINTUSING"score **#######";SC;
200 LOCATE5,23:PRINTUSING"E **###,  C **###";XA,BU;
210 POKE&HFFE0,8:P=PEEK(&HFFE0)
220 IF P=131 THEN A=-1:B=0:GOSUB600
230 IF P=133 THEN A= 1:B=0:GOSUB600
240 IF P=132 THEN B= 1:A=0:GOSUB600
250 IF TP>0 AND P=129 THEN B=-1:A=0:GOSUB600
260 IF P=135 THEN GOSUB670
270 ON (RND*1+1) GOSUB290,490
280 GOTO180
290 '-------------------------------------------------
300 Z=(RND(1)*(EN-1))+1
310 IF Z(Z)<>0 THEN 180
320 ON RND(1)*3 GOTO340,350
330 V=SGN(X-X(Z)):U=0:GOTO350
340 U=SGN(Y-Y(Z)):V=0
350 SR=SCREEN(X(Z)+V,Y(Z)+U)
360 IF SR=254 AND RND<.2 THEN 430
370 IF ((SR=254 OR SR=135) AND BU>MO*5) OR SR=134 THEN RETURN
380 LOCATEX(Z),Y(Z):PRINTCHR$(32);
390 X(Z)=X(Z)+V:Y(Z)=Y(Z)+U
400 LOCATEX(Z),Y(Z):PRINTCHR$(69+V);
410 IF X(Z)=X AND Y(Z)=Y THEN 1570
420 RETURN
430 IF SCREEN(X(Z)+V+V,Y(Z))<>32 THEN RETURN
440 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(65+A);
450 LOCATEX(Z)+V,Y(Z):PRINTCHR$(67);
460 M=X(Z)+V+V:N=Y(Z):HC=67:PS=SR
470 ABC=0:GOTO750
480 '-------------------------------------------------
490 ON TP+1 GOSUB500:GOTO300
500 LOCATEIH,HI:PRINTCHR$(ME);
510 IF HI=21 THEN 570
520 HI=HI+1:ME=SCREEN(IH,HI)
530 IF HI=Y AND IH=X THEN 560
540 LOCATEIH,HI:PRINTCHR$(71);
550 RETURN
560 TP=1:SC=SC+100
570 LOCATEIH,HI:PRINTCHR$(32);
```



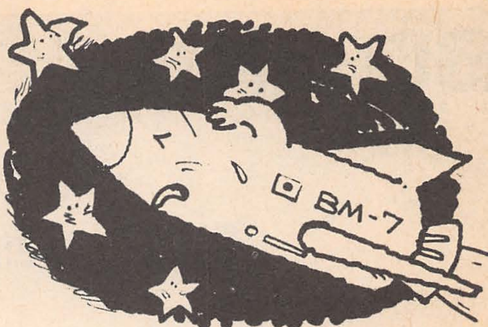
★影村長さま〜，今年は不作だで年貢はこれだけでカンベンしてけろ〜！（鹿児島市・茂谷佳宏15才）……【編集長：親愛なる読者のみなさまへ。これ以上影にバカなまねはさせないようにお願いします。影：苦労してるね。】

```
580 IH=RND(1)*32+3:HI=3:ME=32:RETURN
590 '---------------------------------------------------
600 S=SCREEN(X+A,Y+B):ABC=1
610 IF S=254 OR S=135 THEN ON ABS(A) GOTO720
620 IF S=67 THEN SC=SC+2:BU=BU-1 ELSE IF S()32 THEN RETURN
630 IF XA(1 AND BU(1 THEN 1000
640 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(32);
650 X=X+A:Y=Y+B:RETURN
660 '---------------------------------------------------
670 IF S()254 THEN RETURN
680 LOCATEX+A,Y+B:PRINTCHR$(133);
690 FORI=1TO150:NEXT:S=32
700 LOCATEX+A,Y+B:PRINTCHR$(32);:RETURN
710 '---------------------------------------------------
720 IF SCREEN(X+A+A,Y)()32 THEN RETURN
730 LOCATEX+A,Y:PRINTCHR$(67);
740 M=X+A+A:N=Y:HC=67:PS=S
750 LOCATEM,N:PRINTCHR$(PS);
760 CS=SCREEN(M,N+1)
770 IF NOT(CS=67) AND CS()32 THEN 820
780 LOCATEM,N:PRINTCHR$(HC);
790 N=N+1:HC=SCREEN(M,N)
800 GOTO750
810 '---------------------------------------------------
820 ON ABC GOTO830:RETURN
830 SCR=S:S=32:ON SCR-134 GOTO880
840 FOR I=1 TO EN
850 IF M=X(I) AND N+1=Y(I) THEN 930
860 NEXT
870 '---------------------------------------------------
880 BO=0:FOR I=1 TO 4
890 IF SCREEN((M+A*I)-A,N)=135 THEN BO=I ELSE RETURN
900 NEXT:BEEP:SC=SC+SC:RETURN
910 '---------------------------------------------------
920 FOR I=1 TO 36 STEP 8
930 LOCATEM,N+1:PRINTCHR$(126);
940 FOR T=1 TO 100:NEXT
950 SC=SC+50:X(I)=RND(1)*32+3
960 XA=XA-1
970 Y(I)=3:CS(I)=SCREEN(X(I),Y(I))
980 LOCATEM,N+1:PRINTCHR$(32);:RETURN
990 '---------------------------------------------------
1000 LINE(3,5)-(37,15)," ",BF
1010 POKE&HFFE0,100
1020 COLOR7:LOCATE8,10:PRINT" GOOD !!";
1030 POKE&H116,32:MD=MD+1
1040 FOR MACROSS=1 TO EN*50
1050 SC=SC+1
1060 LOCATE5,7:PRINTUSING"score **########";SC
1070 NEXT:GOTO80
1080 '---------------------------------------------------
1090 FOR I=1 TO 36 STEP 8
1100 LINE(I+3,4)-(I+3,21),"※"
1110 NEXT:RETURN
1120 FOR I=4 TO 20 STEP 4
1130 LINE(5,I)-(17,I),"※"
1140 LINE(23,I)-(35,I),"※"
1150 NEXT:RETURN
1160 GOSUB1090:GOTO1120
1170 FOR I=1 TO EN
1180 X(I)=RND(1)*33+3:CS(I)=32
1190 Y(I)=2:Z(I)=0
1200 LOCATEX(I),Y(I):PRINTCHR$(68);
1210 NEXT
1220 XA=MD*2:BU=(MD+EN)*5
1230 FOR I=1 TO 4
1240 A=RND(1)*32+4:B=RND(1)*19+2
1250 IF SCREEN(A,B)()32 THEN 1240
1260 LOCATEA,B:PRINTCHR$(135);
1270 NEXT:A=0:RETURN
1280 '---------------------------------------------------
1290 A$(1)="※":A$(2)="を"
1300 FOR I=2 TO 8:FOR T=5 TO 35
1310 READ A
1320 LOCATET,I:PRINTA$(A);
1330 NEXT:NEXT
1340 '          0123456789012345 6789
1350 DEMO$=" @   D  D  D  D  D      ? "
1360 LOCATE3,12:PRINT        " A   E - 50  C - 2  G - 100   ?    ";
1370 COLOR7:LOCATE3,14:PRINT"You  もんすたあ   きのこ    G - かにっと  てれたくん";
1380 LOCATE25,9:PRINT"STONE !!";
1390 COLOR7:LOCATE5,17:PRINT"Round Clear Bonus     もんすたあ * 50";
1400 LOCATE5,19:PRINT"かーそる きい で" こんとろーる。";
1410 COLOR5:LOCATE2,25:PRINT"Original program By てれた Soft !!"
1420 COLOR2:LOCATE7,21:PRINT"HIT ANY KEY ";
1430 POKE&H116,32:A=1
1440 LOCATE5,15:PRINTDEMO$
1450 MO$=LEFT$(DEMO$,A):DE$=RIGHT$(DEMO$,25-A)
1460 DEMO$=DE$+MO$:A=(A MOD 25)
1470 FORT=1TO500:NEXT
1480 IF INKEY$="" THEN 1440
1490 POKE&H116,32:CLS:RETURN
1500 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
1510 DATA 2,2,2,1,1,1,1,2,2,1,2,2,2,2,1,2,2,1,2,1,1,1,1,2,2,2,2,1,1,2,2
1520 DATA 2,2,2,2,1,2,2,1,2,1,2,2,2,2,1,2,2,1,2,1,2,2,2,2,2,2,1,1,2,2,2
1530 DATA 2,2,2,2,1,1,1,2,2,1,2,2,2,2,1,2,2,1,2,1,1,1,1,2,2,2,1,2,2,2,2
1540 DATA 2,2,2,2,1,2,2,1,2,1,2,2,2,2,1,2,2,1,2,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
1550 DATA 2,2,2,1,1,1,1,2,2,1,1,1,1,2,2,1,1,2,2,1,1,1,1,2,2,1,1,2,2,2,2
1560 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
1570 '---------------------------------------------------
1580 FORI=1TO10:SCREEN ,,(I MOD 2):NEXT
1590 FORI=1TO30:LOCATE0,26:PRINT" ":NEXT
1600 LOCATE5,8:PRINTUSING"score **########";SC
1610 LOCATE5,10:PRINTUSING"hi-score **########";HS
1620 COLOR 7
1630 POKE&HFFE0,100
1640 IF SC)HS THEN 1670
1650 LOCATE8,3:PRINT"G A M E -  O V E R
1660 LOCATE5,12:PRINT" TOP  [";NA$;CHR$(93):GOTO1700
1670 LOCATE5,12:PRINT"INPUT YOUR NAME"
1680 LOCATE3,15:LINEINPUT;NA$
1690 HS=SC
1700 LOCATE5,17:PRINT"Try Again Y or N";
1710 IN$=INPUT$(1)
1720 IF IN$="Y" THEN 50 ELSE IF IN$="N" THEN END ELSE 1700
```


★仕事をさぼった影さんが行くところは？①トイレ②便所③御手洗(神奈川県横浜市・道脇　純15才)……【編：では質問してみます。影さんはヒマなときはどこに行くの？影：会社！編：どうして？影：ヒマだから。】

STAR DUST

竹内　久徳



ストーリー

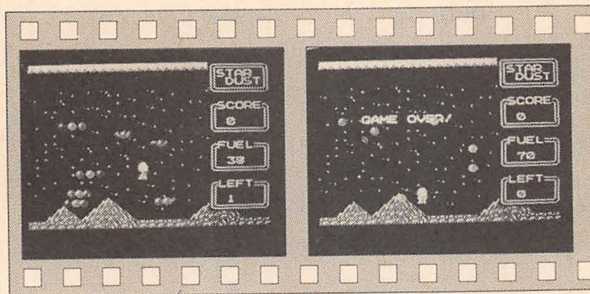
19××年，星がひからび，水も緑もなくなった，しかたなくその星を脱出し，新しい緑の星へと向かった。

あそびかた

RUNすると，スタートですが，ゲーム・オーバーになったらスタート・ボタンで再ゲームです。コントローラー[I]で，ロケットを左右に動かします。[A]ボタンで，スピード・アップです。スターダストに当たるか，FUELが0になると，1基減ります。残りロケットがなくなると，ゲーム・オーバーです。

スコアは，緑の星についたときに加算され，式はスコア＋残りFUELです。FUELは，[A]ボタンを押し星から離れないかぎり減りません。緑の星には，体当たりしてください。

ちなみに，スターダストの色は，赤→速い，緑→普通，青→おそい。



《写真1》ロケットを操作して，緑の星に向かえ　《写真2》残りロケットがなくなってしまった

《第1表》プログラムのしくみ

100～	初期設定
130～	キャラクタ設定
210～	面クリア判定
220～	ロケット出現および移動
290～	スターダスト出現および移動
430～	ロケットのボタンの判定
450～	ロケットとスターダストがぶつかったかどうかの判定
530～	サブ・ルーチン(スコア，FUELなど)
580～	ロケットとスターダストがぶつかったときの処理
600～	ゲーム・オーバー
610～	再ゲーム

STAR DUST のプログラム・リスト

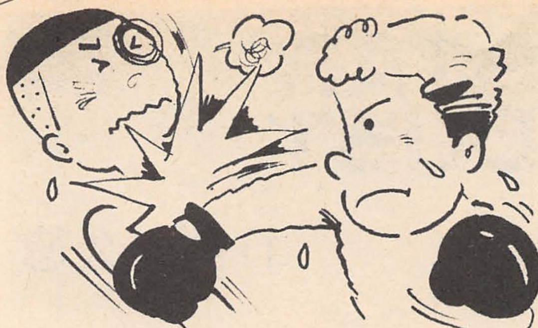
```
100 CGSET1,0:CLS:VIEW:CGEN3:SPRITEON:SC=0:LE=3
110 X1=90:Y1=50:X2=60:Y2=40:X3=70:Y3=90:X4=40:Y4=100:X5=120:Y5=50:X6=140:Y6=150:X7=10:Y7=160
120 GOSUB530:X0=100:Y0=167:TI=79
130 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=CHR$(219)+CHR$(32)+CHR$(212)+CHR$(32)
140 DEFSPRITE1,(0,0,0,0,0)=CHR$(207)
150 DEFSPRITE2,(0,0,0,0,0)=CHR$(207)
160 DEFSPRITE3,(1,0,0,0,0)=CHR$(207)
170 DEFSPRITE4,(1,0,0,0,0)=CHR$(207)
180 DEFSPRITE5,(2,0,0,0,0)=CHR$(207)
190 DEFSPRITE6,(2,0,0,0,0)=CHR$(207)
200 DEFSPRITE7,(1,0,0,0,0)=CHR$(207)
210 IF Y0<30 THEN GOSUB530:SC=SC+TI:BEEP:PAUSE50:Q=0:GOTO120
220 SPRITE0,X0,Y0
230 GOSUB530:S=STICK(0)
240 IF S=1 THEN X0=X0+2
250 IF S=2 THEN X0=X0-2
260 IF X0>160 THEN X0=160
270 IF X0<23 THEN X0=23
280 IF Q=1 THEN Y0=Y0-1
290 X1=X1+5:SPRITE1,X1,Y1
300 IF X1>160 THEN X1=23:Y1=Y1+20:IF Y1>160 THEN Y1=51
310 X2=X2-6:SPRITE2,X2,Y2
320 IF X2<23 THEN X2=160:Y2=Y2+20:IF Y2>160 THEN Y2=41
330 X3=X3+7:SPRITE3,X3,Y3
340 IF X3>160 THEN X3=23:Y3=Y3+20:IF Y3>160 THEN Y3=51
350 X4=X4-7:SPRITE4,X4,Y4
360 IF X4<23 THEN X4=160:Y4=Y4+20:IF Y4>160 THEN Y4=41
370 X5=X5+9:SPRITE5,X5,Y5
380 IF X5>160 THEN X5=23:Y5=Y5+20:IF Y5>160 THEN Y5=51
390 X6=X6-9:SPRITE6,X6,Y6
400 IF X6<23 THEN X6=160:Y6=Y6+20:IF Y6>160 THEN Y6=41
410 X7=X7+7:SPRITE7,X7,Y7
420 IF X7>160 THEN X7=23
430 IF STRIG(0)=8 THEN Y0=Y0-2:Q=1
450 IF X0>=X1-5 AND X0<=X1+5 AND Y0>=Y1-10 AND Y0<=Y1+5 THEN580
460 IF X0>=X2-5 AND X0<=X2+5 AND Y0>=Y2-10 AND Y0<=Y2+5 THEN580
470 IF X0>=X3-5 AND X0<=X3+5 AND Y0>=Y3-10 AND Y0<=Y3+5 THEN580
480 IF X0>=X4-5 AND X0<=X4+5 AND Y0>=Y4-10 AND Y0<=Y4+5 THEN580
490 IF X0>=X5-5 AND X0<=X5+5 AND Y0>=Y5-10 AND Y0<=Y5+5 THEN580
500 IF X0>=X6-5 AND X0<=X6+5 AND Y0>=Y6-10 AND Y0<=Y6+5 THEN580
510 IF X0>=X7-5 AND X0<=X7+5 AND Y0>=Y7-10 AND Y0<=Y7+5 THEN580
520 GOTO210
530 LOCATE21,7:PRINTSC
540 LOCATE21,12:PRINTTI
550 LOCATE21,17:PRINTLE
560 IF Q=1THEN TI=TI-1:IF TI<10THEN LOCATE23,12:PRINT" ":IF TI=0THEN580
570 RETURN
580 LE=LE-1:BEEP:BEEP:Q=0:PAUSE50:IF LE<>-1THEN110
600 LOCATE5,7:PRINT"GAME OVER!":BEEP
610 IF STRIG(0)=1THEN100
620 GOTO610
```

★やーい，みんな，裏表紙の女の子は「工藤夕貴ちゃん」ていうんだぞ！　中学2年なんだからすごいもんだ。みなさん，ファンになろう！（東京都日野市・吉野　純14才）……【影：僕もファンなんだ。ベーマガのアイドルだもんねー。】

コモドール64用

BOXING

豊田　幸雄



このボクシング・ゲームは，あの「あしたのジョー2」にあこがれて作ったものです。

■遊びかた

ただ単に，パンチをくりだしていくゲームです。1Rは，3分間です。あなたは，青色のボクサーです。

■操 作 法

[J]と[L]で前後に動き，[X]でパンチです。パンチは，近くによらないと当たりません。KOになるか，8Rで判定があります。WINで勝ち，LOSEで負けです。

《第1表》変 数 表

X，Y	自分の座標
CX，CY	敵の　〃
S	自分のスタミナ
CS	敵の　〃
H	自分の得点
CH	敵の　〃
VI	ビデオのスタート番地
SI	サウンドの　〃
S2	サウンドの波形番地
S1	サウンドのハイ番地

■改造への道

ブロックや，アッパー・カット，フック，クロス・カウンターなどができるように改造してください。

また敵が強すぎる場合は，210行のO＝X＋10：O1＝X＋22をO＝X＋10：O1＝X＋20か19にしてください。

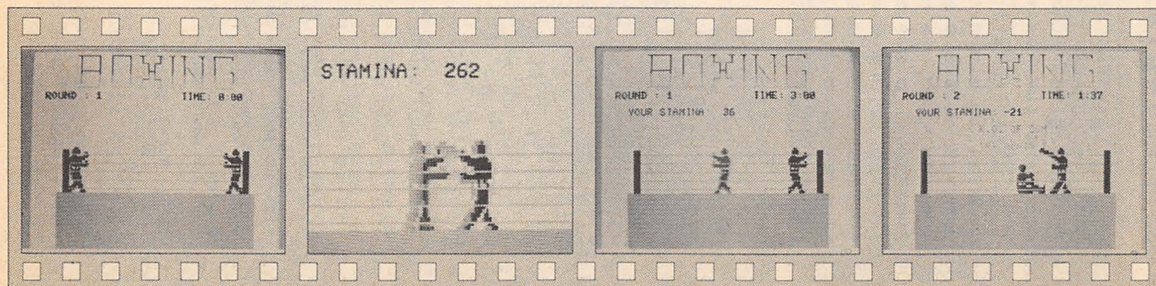
CHECKER FLAG

影：ん，プログラム中の[Q]や▞はなんだ？バグかな？

Dr.D：これはコモドール独特のもので，カーソル移動や画面クリアなどの命令なんだ。VICや64のユーザーは，覚えとかんといかんな。

編：他機への移植は，大変ですね！

Dr.D：そうだな，特にCPUが6500系だから，そっくり移植というのは難しいかもな。



《写真1》カーン!! あしたのジョーはだれだ？

《写真2》ジャブの連発だ!! スタミナが心配？

《写真3》1ラウンド終了。敵も手ごわいぜ！

《写真5》ノック・アウト!! ぢぐじょ〜〜〜！

★日立H1のコマーシャルで有名な工藤夕貴ちゃんが，今年1月に「野性時代」でデビューしますよ！（岩手県花巻市・紺野晃弘15才）……【つぐ美：ふ〜ん，そうなの？私もデビューしてみたいナ。影：ウン！（恐しい女だ）。】

BOXINGのプログラム・リスト

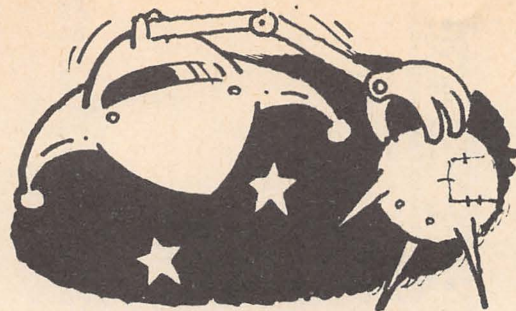
```
10 GOSUB900:POKESI+24,15:POKESI+5,240:POKESI+6,255:POKESI,180:S1=SI+1:S2=SI+4
20 POKESI+4,0:POKEVI+21,0:H=0:CH=0:R=1:S=300:CS=300:POKESI+23,0
30 PRINT"■";:POKES2,17
40 P$(0)="
45 P$(1)="■┌──┐ ┌──┐ ┬ ┬ ┬ ┬ ┬ ┌──┐"
50 P$(2)="■│  │ │  │ └┐┌┘ │ │ │ │   "
55 P$(3)="■├──┤ │  │  ├┤  │ │\│ │ ┐"
60 P$(4)="■│  │ │  │ ┌┘└┐ │ │ \│ │ │"
65 P$(5)="■└──┘ └──┘ ┴ ┴ ┴ ┴ ┴ └──┘"
70 FORI=5TO0STEP-1:FORJ=1TOI:PRINTLEFT$(Y$,J+2)SPC(5)P$(I);:POKES1,I*25
80 FORZ=0TO50:NEXTZ,J,I:PRINTLEFT$(Y$,24)SPC(12)"■ HIT ANY KEY ";
85 FORI=0TO1000:GETA$:IFA$<>""THENI=1000:NEXT:GOTO90
88 NEXT:GOTO30
90 POKES2,33:FORI=0TO765:POKES1,IAND255:NEXT:POKES2,0:PRINT"■";
100 REM =[ MAIN ]=
110 GOSUB480:FORI=1TO5:PRINTLEFT$(Y$,I)SPC(7)P$(I);:NEXT:PRINTLEFT$(Y$,6)"■  ";
115 PRINT"ROUND :";R;SPC(12)"TIME: 0:00";:POKES2,33:FORI=0TO500:POKES1,33:NEXT
120 FORI=0TO300:POKES1,100:NEXT:POKES2,0:TI$="000000"
122 PRINTLEFT$(Y$,8)"■    YOUR STAMINA:"
125 REM =[ IAM ATTACK ]=
130 POKES2,0:K=PEEK(197)
140 IFK=34ANDX>66THENX=X-2
150 IFK=42ANDX+13<CXTHENX=X+3
160 IFK=23THEN240
170 POKE2040,32:POKEVI,X
180 REM =[ COM ATTACK ]=
190 K=INT(RND(1)*5)
195 IF(K=0ORK=4)ANDCX>X+13THENCX=CX-2
200 IFK=1ANDCX<253THENCX=CX+2
210 O=X+10:O1=X+22:IF(K=2ORK=3)ANDO=<CXANDO1>=CXTHEN380
220 POKE2041,36:POKEVI+2,CX:T$=MID$(TI$,4,1)+":"+MID$(TI$,5)
230 PRINTLEFT$(Y$,6)SPC(30)"■";T$;:V=VAL(MID$(TI$,4)):IFV=3000RV>300THEN540
232 PRINTLEFT$(Y$,8)SPC(18)STR$(S);"   ";:GOTO130
235 REM =[ IAM PANCHI ]=
240 POKESI+23,0:IFS<0ANDRND(1)>.5THEN170
250 O=X+10:O1=X+20
255 IFO=<CXANDO1>=CXTHEN270
260 POKE2040,33:POKES2,129:POKES1,33:FORI=0TO40:NEXT:S=S-1:GOTO170
265 REM =[ O.K. ]=
270 H=H+1:POKE2040,33:POKE2041,38:POKES2,129:POKES1,33:FORI=0TO40:NEXT:POKES2,0
280 FORI=0TO8:CX=CX+1:POKEVI+2,CX:IFCX>253THENCX=253
290 NEXT:CS=CS-3:IFCS<0ANDRND(1)>.8THEN310
300 GOTO170
310 H=H+5:POKE2041,39:POKES2,33:POKES1,100:FORI=1TO10:CS=CS+2:IFCS>0THEN330
320 POKES1,40:PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(12)"■COUNT:";I:FORJ=0TO300:NEXTJ,I:GOTO340
330 I=10:NEXT:CD=CD+1:PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(12)"            ";:IFCD<3THEN170
335 REM =[ COM NOCK OUT !! ]=
340 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(12)"■  K.O. OF YOU !!";
350 REM =[ E-N-D ]=
360 POKES2,17:POKES1,100:FORJ=0TO300:NEXT:POKES2,0:POKES2,0
362 POKESI+23,1:PRINTLEFT$(Y$,12)SPC(14)"■TRY AGAIN ?";:GETA$:IFA$="Y"THEN20
365 IFA$="N"THENPRINT"■■■■■■■■■■■■■■■SEE YOU AGAIN !!";:POKEVI+21,0:END
370 GOTO360
375 REM =[ COM PANCHI ]=
380 POKESI+23,0:IFCS<0ANDRND(1)>.5THEN220
389 CH=CH+1:CS=CS-1
390 POKE2040,34:POKE2041,37:POKES2,129:POKES1,33:FORI=0TO30:NEXT:POKES2,0
400 FORI=0TO8:X=X-1:POKEVI,X:IFX<66THENX=66
410 NEXT:S=S-3:IFS<0ANDRND(1)>.8THEN430
420 GOTO220
430 CH=CH+5:POKE2040,35:POKES2,33:POKES1,100:FORI=1TO10:S=S+2:IFS>0THEN450
440 POKES1,40:PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(12)"■COUNT:";I:FORJ=0TO300:NEXTJ,I:GOTO460
450 I=10:NEXT:D=D+1:PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(12)"            ";:IFD<3THEN220
460 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(12)"■  K.O. OF COM !!";
470 GOTO360
480 REM=[ SCREEN PATTERN ]=
490 FORI=18TO25:PRINTLEFT$(Y$,I)"     ■▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";:NEXT
500 PRINTLEFT$(Y$,13)SPC(5)"■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■";SPC(28)"■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■";
510 FORI=13TO17:FORJ=6TO33:PRINTLEFT$(Y$,I)SPC(J)"■─";:NEXTJ,I:POKEVI+27,3
520 POKEVI,66:POKEVI+1,144:POKEVI+2,253:POKEVI+3,144:POKE2040,32:POKE2041,36
530 POKEVI+21,3:X=66:CX=253:D=0:CD=0:RETURN
535 REM =[ ROUND CLEAR ]=
540 POKES1,150:FORI=0TO5:POKES2,17:FORJ=0TO200:NEXT:POKES2,0:NEXT
545 X=X-16:CX=CX+16
550 POKE2040,36:POKE2041,32:X=X-1:CX=CX+1:IFX<56THENX=56
560 IFCX>253THENCX=253
565 POKEVI,X:POKEVI+2,CX:IFX=56 AND CX=253THENFORI=0TO2000:NEXT:GOTO580
570 GOTO550
580 CS=CS+100:IFCS>200THENCS=200
582 S=S+100  :IFS>200 THEN S=200
584 R=R+1:IFR<=8THEN110
590 REM=[ JUDGMENT OVER ]=
600 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(10)"■";
610 IFH>CHTHENPRINT"  JUDGMENT WIN !!":GOTO640
620 IFH<CHTHENPRINT"  JUDGMENT LOSE !!":GOTO640
630 PRINT"  JUDGMENT DRAW !!"
640 GOTO360
900 REM =[ PPRITE DATA PATTERN ]=
905 RESTORE:VI=53248:SI=54272:Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":B=-2
910 FORI=0TO255:READA:POKE2048+I,A:GOSUB985:POKE2304+I-B,C:B=B+2:IFB=4THENB=-2
915 PRINT"■■■■■■■■";I:NEXT:POKEVI+39,6:POKEVI+40,2:POKEVI+23,3:POKEVI+29,3
920 RETURN
984 REM =[ SUB (LEFT => RIGHT) ]=
985 IFI=63ORI=127ORI=191THENB=0
986 IFI=64ORI=128ORI=192THENB=-2
990 C=0:IF(AAND1)=1THENC=C+128
991 IF(AAND2)=2THENC=C+64
992 IF(AAND4)=4THENC=C+32
993 IF(AAND8)=8THENC=C+16
994 IF(AAND16)=16THENC=C+8
995 IF(AAND32)=32THENC=C+4
996 IF(AAND64)=64THENC=C+2
997 IF(AAND128)=128THENC=C+1
998 RETURN
999 REM =[ PATEERN 1 ]=
1000 DATA 3,128, 0, 7,192, 0, 7,198, 0, 7, 15, 0, 15,254, 0, 31
1010 DATA248, 0, 31,230, 0, 31,255, 0, 15,254, 0, 9, 64, 0, 15,192
1020 DATA 0, 15,192, 0, 15,192, 0, 7,224, 0, 7,224, 0, 3,224, 0
1030 DATA 3,224, 0, 7,240, 0, 31,112, 0, 30, 56, 0, 24, 60, 0, 0
1035 REM =[ PATTERN 2 ]=
1040 DATA 0,224, 14, 1,240,127, 1,243,250, 1,207,192, 3,255, 0, 7
1050 DATA252, 0, 7,240, 0, 7,231, 0, 7,255, 0, 3,255, 0, 2, 80
1060 DATA 0, 3,240, 0, 3,240, 0, 3,208, 0, 3,224, 0, 1,240, 0
1070 DATA 2,248, 0, 3,124, 0, 7,190, 0, 14, 31, 0, 31, 15,128, 0
1075 REM =[ PATTERN 3 ]=
1080 DATA 14, 0, 0, 31, 0, 0, 31, 12, 0, 7, 30, 0, 15,252, 0, 31
1090 DATA240, 0, 31,134, 0, 31,255, 0, 31,254, 0, 31,128, 0, 18,128
1100 DATA 0, 31,128, 0, 31,128, 0, 31,128, 0, 30,128, 0, 29,128, 0
1110 DATA 29,128, 0, 61,128, 0, 59,192, 0,115,192, 0,123,224, 0, 0
1115 REM =[ PATTERN 4 ]=
1120 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
1130 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 28, 0, 0, 62, 0, 0, 62, 0, 0, 28, 0
1140 DATA 0, 62, 96, 0,127,240, 0,127,224, 0,126, 48, 0,127,240, 0
1150 DATA 75,240, 0,126, 62, 32,127,255,224,127,255,224, 63,225,224, 0
```

★ワンテク集…ＰＣ－6001/mkⅡ/6601でＥＸＥＣ＆ＨＤ５と入力すると…。ＥＸＥＣ＆Ｈ370と入力すると，正体不明のエラーメッセージがでます。（静岡県焼津市・山田健二15才）……【影：ベーマガ読者は小ワザの天才だ！】

FM-7 /77/(8)用

DUST CLEANER II

浅井　博章



STORY

84年6月号「DUST　CLEANER」では，下のほうしか掃除できなかった。そこで今度の指令は，上のほうの掃除をすることとなった。

CLEANER IIは前回と違い，燃料がなくなっても操縦はできるようになったが，コントロール用コンピュータの電源がほとんどなくなり，操縦はしにくくなりました。

CHECKER FLAG

編：最近の宇宙ゲームは，ワン・パターンですね。もっと，アイデアがほしいな！

Dr.D：うむ，ビーム攻撃と逃げ回りなどと，ワン・パターン化だ。そこで，アイデアをさずけよう。まずPUT，GETのゲームは8×8ドット単位以下で動かすことができるから，動きに慣性をかけてみたらよい。

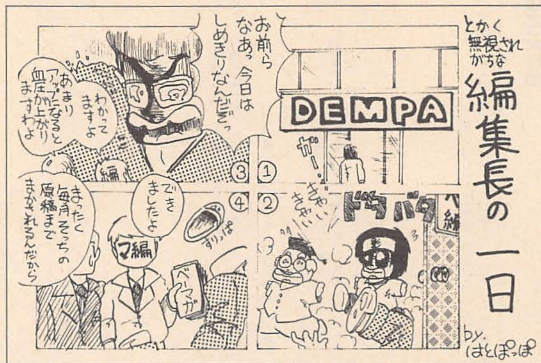
編：慣性飛行は，ベーマガ84年10月号と12月号のS1で使われているので，研究してみてください。S1もFMも6809ですから。

LET'S PLAY

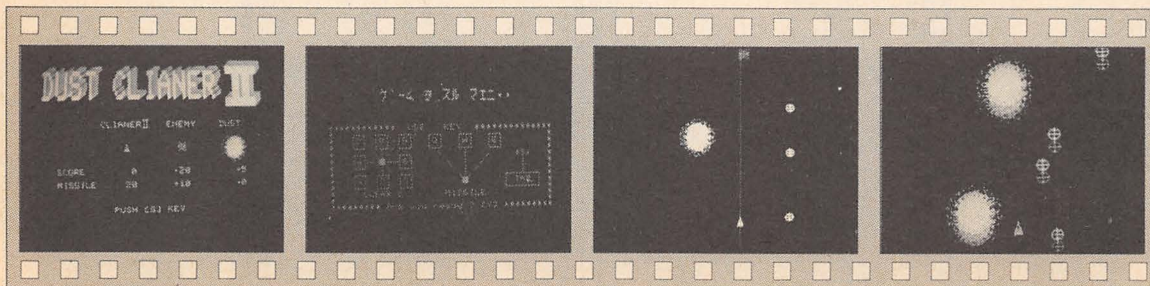
操作キー，敵，ルールなどはほとんど同じですが，燃料がなくなった場合は，操作はしにくくなります(なにもしないでいると，勝手に飛んでいってしまいます)。もちろん，ENEMYをたおせば，燃料は供給されます。

燃料はミサイルを発射したときか，機雷を落としたときに減り，その表示は残りが6になると，自分とDUSTが黄→緑→紫→赤→青と変わっていき，0になると白にもどります。

評…読者のほうがわかっとる!?(編集長)



by はとぽっぽ



《写真1》宇宙のゴミを清掃するゲームです

《写真2》キー操作が複雑なので気をつけて！

《写真3》ミサイルで敵をやっつけろ！

《写真4》8方向スクロールの楽しいゲームです

★私はきのう…おっと時間ですので，来月に続きます。(大阪市・EARTH　SHAKER15才)……【**編**：話を途中でやめるのはよくないよ！**つぐ美**：ええ，よくないわ!!**影**：ゴメン！…またあやまってしまった。】

DUST CLEANERⅡのプログラム・リスト

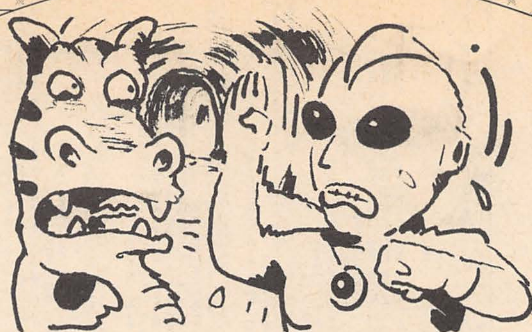
```
10 CLEAR 300,&H7FBF:GOSUB 970
20 GOSUB620:GOTO680
30 COLOR=(RND(1)*2.5,RND(1)*6+1):PSET(RND(1)*640,6,RND(1)*5+.5)
40 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO130
50 IF A$=" " THEN XX=SGN(XX)*20:YY=SGN(YY)*9:SOUND10,13:GOTO130
60 IF A$="Q" OR A$="q" THEN IF CE>0 THEN O=14:T=1:TX=X:TY=Y-7:TX1=-19:CE=CE-1
70 IF A$="W" OR A$="w" THEN IF CE>0 THEN O=14:T=1:TX=X+7:TY=Y-10:TX1=0:CE=CE-1
80 IF A$="E" OR A$="e" THEN IF CE>0 THEN O=14:T=1:TX=X+14:TY=Y-7:TX1=19:CE=CE-1
90 IF A$=CHR$(9) THEN PUT@(X-2,Y+8)-(X+16,Y+16),C1,XOR,6
100 IF CE<7 AND CE>0 THEN COLOR=(7,CE) ELSE COLOR=(7,7)
110 IF ASC(A$)<&H31 OR ASC(A$)>&H39 THEN 130
120 SOUND10,8:XX=((ASC(A$)-49)MOD3-1)*10:YY=-((ASC(A$)-49)¥3-1)*5
130 IF CE=0 AND INT(RND(1)*5)=0 THEN K=INT(RND(1)*9)+49:XX=((K-49)MOD3-1)*10:YY=
-((K-49)¥3-1)*5
135 X1=X:Y1=Y:X=X+XX*(X+XX>=2)*(X+XX<=623):Y=Y+YY*(Y+YY>=16)*(Y+YY<=168)
140 IF T=0 THEN GOTO200
150 IF TY-7<0 THEN TY1=0 ELSE TY1=TY-7
160 GET@(TX-1,TY)-(TX+1,TY),YO,G,7:IF PEEK(VARPTR(YO(0)))>0 THEN CIRCLE(TX,TY+4)
,30,6:PAINT(TX+TX1,TY+4),6,6:T=0:O=0:S=S+5:SOUND10,15:SOUND9,0
170 IF ES=1 AND EX<=TX AND (EX+26)>TX AND EY<=TY AND (EY+12)>TY THEN GOSUB360
180 TY=TY-10:TX=TX+TX1:IF O>8 THEN O=O-1:SOUND 9,O
190 IF TX>639 OR TX<0 OR TY<5 THEN T=0:TY=Y:SOUND 9,0
200 PUT@(X1,Y1)-(X1+14,Y1+9),C,XOR,7:IF ES=1 THEN PUT@(EX,EY)-(EX+25,EY+11),E,XO
R,4:EX=EX-EX1*18:EY=EY-EY1*5+2 ELSE ES=RND(1)*6:EX=RND(1)*440+100:EY=0
210 IF EX+25>639 OR EX<14 OR EY+11>199 OR EY<0 THEN ES=0
220 IF ES=1 AND EX<=X+7 AND EX+26>X+7 AND EY<=Y+4 AND EY+12>Y+4 THEN GOTO400
230 EXEC &H7FC0:GET@(X+3,Y+4)-(X+10,Y+4),YO,G,7:IF PEEK(VARPTR(YO(0)))>0 THEN GO
TO400
240 PUT@(X,Y)-(X+14,Y+9),C,XOR,7:SOUND10,0:IF T=1 THEN LINE(TX,TY)-(TX-TX1,TY+20
),PSET,2
250 IF ES=1 THEN GET@(EX+5,EY+5)-(EX+12,EY+5),YO,G,6:IF PEEK(VARPTR(YO(0)))>0 TH
EN PUT@(EX,EY)-(EX+25,EY+11),E,XOR,4:GOSUB370
260 IF ES=1 AND RND(1)>.9 THEN PUT@(EX+3,EY+1)-(EX+21,EY+9),E1,PSET,7
270 IF ES=1 THEN PUT@(EX,EY)-(EX+25,EY+11),E,XOR,4:IF RND(1)>.4 THEN EX1=INT(RND
(1)*3)-1:EY1=INT(RND(1)*3)-1
280 IF D=0 AND RND(1)>R/10 THEN D=1:DUST=RND(1)*559
290 IF D>0 THEN D=D+1:ON D-1 GOTO 340,330,320,310,300 ELSE GOTO30
300 PUT@(DUST,0)-(DUST+79,7),D1,PSET,7:D=0:GOTO30
310 PUT@(DUST,0)-(DUST+79,7),D2,PSET,7:GOTO30
320 PUT@(DUST,0)-(DUST+79,7),D3,PSET,7:GOTO30
330 PUT@(DUST,0)-(DUST+79,7),D4,PSET,7:GOTO30
340 PUT@(DUST,0)-(DUST+79,7),D5,PSET,7:GOTO30
350 '========  ENEMY BOM  ========
360 SOUND9,15:FOR I=3 TO 33 STEP 3:CIRCLE(TX,TY+1),I,2:SOUND6,I:NEXT:SOUND6,25:S
OUND9,0:GOTO380
370 SOUND9,15:FOR I=3 TO 33 STEP 3:CIRCLE(EX+12,EY+5),I,2:SOUND6,I:NEXT:SOUND6,2
5:SOUND9,0
380 CE=CE+10:ES=0:T=0:S=S+20:O=0:R=R-1:IF R<-5 THEN R=8:RETURN ELSE RETURN
390 '========  CLEAR BOM  ========
400 TK=TK-1:IF ES=1 THEN PUT@(EX,EY)-(EX+25,EY+11),E,XOR,4
410 PUT@(X,Y)-(X+14,Y+9),C,XOR,7:SOUND8,0:SOUND9,0:SOUND10,15
420 FOR I=1 TO 20 STEP 2:CIRCLE(X+7,Y+4),I,RND(1)*7+1,,,,AND:SOUND6,30-I:NEXT
430 FOR I=15TO 45 STEP 2:CIRCLE(X+7,Y+4),I,RND(1)*7+1,,,,XOR:SOUND6,I-14:NEXT
440 FOR I=5 TO 17 STEP 2:CIRCLE(X+7,Y+4),I,RND(1)*7+1,,,,AND:NEXT
450 FOR I=15TO 45 STEP 2:CIRCLE(X+7,Y+4),I,0,,,,AND:SOUND10,15-(I-15)¥2:NEXT
460 FOR I=5 TO 10:SOUND I,0:NEXT:PRINTCHR$(&H1B)+"9";:COLOR5:IF TK=0 THEN 500
470 FOR I=0 TO 2000:NEXT
480 LOCATE16,12:PRINT"SCORE:";S:LOCATE16,14:PRINT"MISSILE:";CE
490 FOR I=0 TO 3:BEEP:LOCATE15,10:PRINT"               ";:FOR J=0 TO 800:NEXT:LOCATE
15,10:PRINT"Hold out !!";:FOR J=0 TO 800:NEXT:NEXT:CLS:GOSUB630:GOTO30
500 FOR I=1 TO 4000:NEXT
510 LOCATE8,5:PRINT"************************";
520 LOCATE8,6:PRINT"*****              ******";
530 LOCATE8,7:PRINT"****  STAR DUST 2  *****";
540 LOCATE8,8:PRINT"*****              ******";
550 LOCATE8,9:PRINT"************************";
560 IF S>HI THEN LOCATE10,11:PRINT"You are Hi-Score !!":HI=S
570 LOCATE13,14:PRINT"HI-SCORE:";HI:LOCATE16,16:PRINT"SCORE:";S
580 LOCATE14,22:PRINT"Try again ?";
590 FOR I=0 TO 1000:A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN CE=20:GOSUB620:GOTO30
600 IF A$="N" OR A$="n" THEN GOTO940 ELSE NEXT:GOSUB620:GOTO680
610 '========  ｼｮｷ 2  ========
620 S=0:EX=RND(1)*540+50:EY=180:R=9:TK=3
630 X=304:Y=168:XX=0:YY=0:D=0:T=0:ES=0:EX=RND(1)*540+50:EY=180:R=9:A$=""
640 FOR I=1 TO 60:PSET(RND(1)*640,5,RND(1)*5+.5):EXEC&H7FC0:NEXT
650 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:SOUND7,6:SOUND6,25:SOUND0,255:SOUND1,16
660 RETURN
670 '========  ｶﾞﾒﾝ  ========
680 FOR I=0 TO 30:FOR J=0 TO 1
690 PSET(RND(1)*639,5,INT(RND(1)*6)+1):NEXT J:EXEC&H7FC0:NEXT I
700 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I.I):NEXT
710 COLOR7:LOCATE11,11:PRINT"CLIANER    ENEMY    DUST";
720 LINE(290,86)-(306,86),PSET,7:LINE(290,95)-(306,95),PSET,7:LINE(294,86)-(302,
95),PSET,7,B:LINE(295,86)-(301,95),PSET,7,B
730 LOCATE3,18: PRINT"SCORE   :     0       +20        +5";
740 LOCATE3,20: PRINT"MISSILE :    20       +10        +0";
750 LOCATE13,24:PRINT"PUSH [S] KEY";
760 PUT@(239,114)-(253,123),C,PSET,7 :PUT@(381,113)-(406,124),E,PSET,4
770 PUT@(502,102)-(581,109),D1,PSET,7:PUT@(502,110)-(581,117),D2,PSET,7
780 PUT@(502,118)-(581,125),D3,PSET,7:PUT@(502,126)-(581,133),D4,PSET,7
790 PUT@(502,134)-(581,141),D5,PSET,7:IX=30:IY=20
800 FOR I=1 TO 7:SYMBOL(IX,IY),"DUST CLIANER  ",5,5,I:IX=IX-3:IY=IY+1
810 A$=INKEY$:IF A$="S" OR A$="s" THEN GOTO900 ELSE NEXT
820 SYMBOL(IX,IY),"DUST CLIANER  ",5,5,7:II=1
830 C=0:FOR W=6 TO 12:C=C+1:IF C=7 THEN C=1
840 CONNECT(543-2*W,7+W)-(543-2*W,17+W)-(563-2*W,17+W)-(563-2*W,47+W)-(543-2*W,4
7+W)-(543-2*W,57+W)-(633-2*W,57+W)-(633-2*W,47+W)-(613-2*W,47+W)-(613-2*W,17+W)-
(633-2*W,17+W)-(633-2*W,7+W)-(543-2*W,7+W),C
850 LINE(583-2*W,17+W)-(593-2*W,47+W),PSET,C,B:PAINT(544-2*W,8+W),C,C
860 NEXT
870 W=13:CONNECT(543-2*W,7+W)-(543-2*W,17+W)-(563-2*W,17+W)-(563-2*W,47+W)-(543-
2*W,47+W)-(543-2*W,57+W)-(633-2*W,57+W)-(633-2*W,47+W)-(613-2*W,47+W)-(613-2*W,1
7+W)-(633-2*W,17+W)-(633-2*W,7+W)-(543-2*W,7+W),7
880 LINE(583-2*W,17+W)-(593-2*W,47+W),PSET,7,B:PAINT(544-2*W,8+W),7,7
890 FOR I=1 TO 6:COLOR=(I,II):A$=INKEY$:II=II MOD 6+1
900 IF A$="S" OR A$="s" THEN BEEP1:BEEP0 ELSE NEXT:II=II MOD 6+1:GOTO890
910 CLS:FOR I=0 TO 60:PSET(RND(1)*639,5,INT(RND(1)*7)+1):EXEC&H7FC0:NEXT
920 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:CE=20:GOTO30
930 '========  E N D  ========
940 FOR I=60 TO 90:PLAY"V15T200L30N=I;":NEXT:LINE(0,0)-(39,24)," ",0,BF
950 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:WIDTH80,25:COLOR7:END
960 '======  ｼｮｷ & ｷｬﾗ  ======
970 RANDOMIZE TIME:DEFINTA-Z:FOR I=0 TO 30:PRINT:NEXT:HI=0
980 COLOR7,0:WIDTH40,25:CONSOLE5,20,0,0:LOCATE0,24
990 COLOR=(6,0):SYMBOL(150,150),"ｹﾞ-ﾑ ｦ ｽﾙ ﾏｴﾆ**",3,2,4:H=1:I=0:RESTORE 1310
1000 DIM C(12),C1(12),E(19),E1(10),YO(200),D1(40),D2(40),D3(40),D4(40),D5(40)
1010 ON AS GOTO 1040,1060,1070,1090,1120,1130,1140,1140,1140,1140,1140,1140,1140
1020 COLOR 5:LOCATE 0,24:READ Q$:PRINT Q$:PSET(RND(1)*640,187,RND(1)*5+.5):PSET(
RND(1)*640,187,RND(1)*5+.5):PSET(RND(1)*640,187,RND(1)*5+.5)
1030 AS=AS+1:GOTO1010
1040 CONNECT(7,0)-(5,5)-(5,9),6:CONNECT(7,0)-(9,5)-(9,9),6:CONNECT(7,6)-(7,9),6:
CONNECT(5,5)-(2,7)-(2,9),6:CONNECT(9,5)-(12,7)-(12,9),6
1050 CONNECT(4,8)-(10,8),6:CONNECT(1,9)-(3,9),6:CONNECT(11,9)-(13,9),6:GET@(0,0)
-(14,9),C,G,6:GOTO 1020
1060 CIRCLE(9,15),10,6,,,,F,PSET:GET@(0,11)-(18,19),C1,G,6:GOTO 1020
1070 CIRCLE(32,5),9,6,,,,F,PSET:CIRCLE(32,5),8,6,,,,F,XOR
1080 GET@(23,1)-(41,9),E1,G,6:GOTO1020
1090 CIRCLE(24,8),6,6,,,,F,XOR:CIRCLE(40,2),6,6,,,,F,XOR
1100 CIRCLE(24,2),6,6,,,,F,XOR:CIRCLE(40,8),6,6,,,,F,XOR
1110 GET@(20,0)-(45,11),E,G,6:GOTO1020
1120 CIRCLE(89,18),30,6,,,,F,XOR:GOTO1020
1130 CIRCLE(89,18),24,6,,,,F:GOTO1020
1140 I=I+2:X=89+(30+RND(1)*15-5)*COS(I*3.14159/180)
1150 Y=18+(13+RND(1)*7-2)*SIN(I*3.14159/180):PSET(X,Y,6)
1160 IF H=7 THEN 1180
1170 IF I/H=60 THEN H=H+1:GOTO 1020 ELSE 1140
1180 GET@(50,0)-(129,7),D1,G,6:GET@(50,8)-(129,15),D2,G,6
1190 GET@(50,16)-(129,23),D3,G,6:GET@(50,24)-(129,31),D4,G,6
1200 GET@(50,32)-(129,39),D5,G,6
1210 RESTORE 1260
1220 FOR I=&H7FC0 TO &H7FFC:READ A$
1230 D=VAL("&H"+A$):POKE I,D:NEXT I
1240 QW$=INPUT$(1):IF QW$="Y" OR QW$="y" THEN CONSOLE 0,25,0,0:GOTO20 ELSE 1240
1250 '======== ﾏｼﾝｺﾞ DATA ========
1260 DATA 30,8C,0D,33,06,EF,02,9D,DE,33,88,14,EF,02,0E,DE
1270 DATA 10,00,00,00,00,20,00,00,15,07,01,00,00,00,C0,02
1280 DATA 7F,00,C7,02,00,00,3F,59,41,4D,41,55,43,48,49,93
1290 DATA D3,8E,DC,1D,83,02,80,DD,1D,FD,D4,0E,39
1300 '======== PRINT DATA ========
1310 DATA "***********  USE   KEY  *************"
1320 DATA "*     ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐   ┌─┐  ┌─┐  ┌─┐        *"
1330 DATA "*     |7| |8| |9|   |Q|  |W|  |E|        *"
1340 DATA "*     └─┘\└┬┘/└─┘   └─┘  └┬┘  └─┘        *"
1350 DATA "*     ┌─┐ \|/ ┌─┐     \   |   /    ｷﾗｲ    *"
1360 DATA "*     |4|──■──|6|      \  |  /      |     *"
1370 DATA "*     └─┘ /|\ └─┘       \ | /       |     *"
1380 DATA "*     ┌─┐/┌┴┐\┌─┐        \|/    ┌───┴───┐ *"
1390 DATA "*     |1| |2| |3|         ■     |  TAB  | *"
1400 DATA "*     └─┘ └─┘ └─┘               └───────┘ *"
1410 DATA "*      CLEAR 2       MISSILE             *"
1420 DATA "*                                        *"
1430 DATA "********* Are you ready ? [Y] *********"
```

★編さんは編集長の略だと思ってた。私は影さんが大好きよ♡(愛知県海部郡・小保田恵理子15才)……【影：省略言語「ヘシチハアホダ」。編集長：解読言語「編集長はああほんとにダンディだ」。影：すなおでない！】

FM-7/77/(8)用

THE ULTLAMAN

加藤　光秋



■STORY

ある日，ハヤタは地下に迷路を発見し，中に入ってみることにした。すると，中にはザルゴンという怪物がうろついていた。しかも，中には太陽の光がとどかず，ウルトラマンに変身できない。

ふと下を見ると，エネルギー・プレートといって，エネルギーを少しずつ放出しているプレートがある。この上を通ってエネルギーをためるしかないと，ハヤタは迷路の中を走り出すのだった。

ハヤタはぶじ，任務を果たすことができるのか…。

CHECKER FLAG

Dr.D：最近，PUTのデータは10進数で表現されたものが多いが，これは実に解析しにくく，桁もそろわなくて読みにくい。だから，16進数にしてもらいたいな。

編：でもDEFINTを使ったあとは，いきなりREADできないのでは？

Dr.D：そうだ。だが，それを個人で研究してみると，実力がつくぞ。ゲームは，GOODだ！

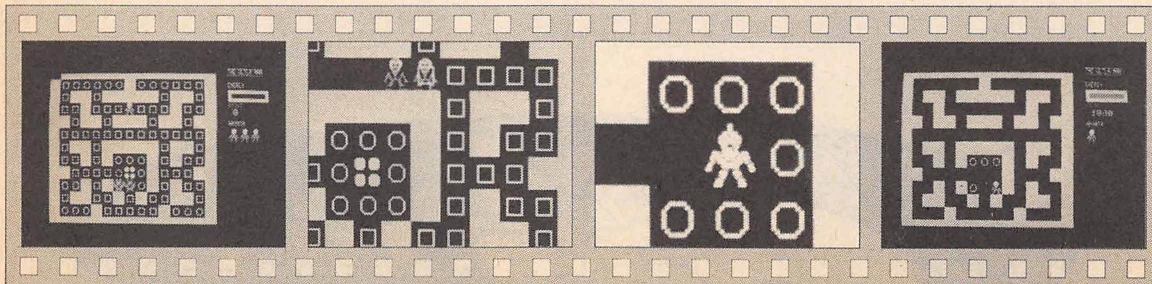
■ゲームの説明

2468で，ハヤタを動かします。"□"がエネルギー・プレートで，上を通過するとENERGYとPOINTが加算されます。また，"○"はハイパー・プレートといって，エネルギー・プレートと役割りは同じですが，より高得点が与えられます。"8"はスペシャル・ボーナスといって，いっきにENERGYが増えます。

そしてエネルギーがいっぱいになると，スペース・キーを押せば一定時間ウルトラマンになり，ザルゴン

《第1表》変数表

変数	内　容	変数	内　容
HA	ハヤタのグラフィック・データ	BO	ハラタを増やしたら1
UL	ウルトラマンの　〃	FC	エネルギー・プレートの残り数
KI	ザルゴンの　〃	US	ウルトラマンの変身時間
HN	ハヤタの数	VX	ザルゴンの進行X方向
MN	ザルゴンの数	VY	〃　Y〃
UC	ウルトラマンのとき1になる	MOX	ザルゴンの迷路上X座標
MO	ザルゴンの生死(1が生)	MOY	〃　Y〃
EN	ハヤタのエネルギー	HX	ハラタの迷路上X座標
PO	得点(ポイント)	HY	〃　Y〃
SE	モンスターの所のキャラクタ・コード		



《写真1》迷路に入ったハヤタの活躍が始まる　《写真2》プレートを取ってエネルギーを貯える　《写真3》変身!!　ウルトラマンになって敵を攻撃　《写真4》面クリアまでもう少しだ。ガンバレ!!

★ワンテク集…PC−6001でPOKE&HFA90，0とすると，リストがでなくなります。(大阪府泉佐野市・菅野　勇15才)……【編：ワンテク集が増えています。ありがとうございます。この調子でどんどん送って下さいネ！】

を殺すことができます。

1面を終了するには，すべてのエネルギー・プレートを消せばいいのです。

なお，30,000点でハヤタが1人増えます。また，ザルゴンは3匹まで増え，そのあとは，変身時間が2秒まで短くなります。

THE ULTLAMANのプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 '■                  ■
30 '■ THE ULTLA MAN    ■
40 '■         by.M,KATO ■
50 '■ 1984年4月         ■
60 '■                  ■
70 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
80 CLS:DEFINT A-Z:DEFSNG P:HN=3
90 DIM HA(97),UL(97),KI(97),MO(3)
100 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,0
110 MN=1:HN=3:UT=0:US=10
120 RESTORE910:FORI=0TO94:READ HA(I):NEXT:RESTORE980:FORI=0TO94:READ UL(I):NEXT
130 RESTORE1050:FORI=0TO94:READ KI(I):NEXT
140 ON INTERVAL GOSUB 1320
150 INTERVAL 2
160 COLOR 5
170 INTERVAL ON
180 SYMBOL(515,1),"THE ULTLA MAN",1,1,5,0
190 LINE(514,0)-(619,9),PSET,4,B
200 LOCATE0,1:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■";
210 LOCATE0,2:PRINT"■□□□□○○■○○□□□□■";
220 LOCATE0,3:PRINT"■□□□□○○■○○□□□□■";
230 LOCATE0,4:PRINT"■□■■□■■■■■□■■□■";
240 LOCATE0,5:PRINT"■□■■□■■■■■□■■□■";
250 LOCATE0,6:PRINT"■□□■□□□ □□□■□□■";
260 LOCATE0,7:PRINT"■□□■□□□ □□□■□□■";
270 LOCATE0,8:PRINT"■■□■■□■■■□■■□■■";
280 LOCATE0,9:PRINT"■■□■■□■■■□■■□■■";
290 LOCATE0,10:PRINT"■□□□□□□□□□□□□□■";
300 LOCATE0,11:PRINT"■□□□□□□□□□□□□□■";
310 LOCATE0,12:PRINT"■□■■□■■■■■□■■□■";
320 LOCATE0,13:PRINT"■□■■□■■■■■□■■□■";
330 LOCATE0,14:PRINT"■□□■□■○○○■□■□□■";
340 LOCATE0,15:PRINT"■□□■□■○○○■□■□□■";
350 LOCATE0,16:PRINT"■■□□□□○●●○■□□□■■";
360 LOCATE0,17:PRINT"■■□□□□○●●○■□□□■■";
370 LOCATE0,18:PRINT"■□□■□■○○○■□■□□■";
380 LOCATE0,19:PRINT"■□□■□■○○○■□■□□■";
390 LOCATE0,20:PRINT"■□■■□□■□■□□■■□■";
400 LOCATE0,21:PRINT"■□■■□□■□■□□■■□■";
410 LOCATE0,22:PRINT"■○○○■□□□□□■○○○■";
420 LOCATE0,23:PRINT"■○○○■□□□□□■○○○■";
430 LOCATE0,24:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■";
440 SYMBOL(515,20),"ENERGY",1,1,3,0
450 LINE(515,30)-(635,45),PSET,6,BF
460 LINE(525,35)-(625,40),PSET,0,BF
470 SYMBOL(515,48),"POINT",1,1,4,0
480 SYMBOL(515,70),"HAYATA",1,1,5,0
490 FC=93
500 FORI=1TOMN:MO(I)=1:MOX(I)=7:MOY(I)=8:VX(I)=0:VY(I)=1:NEXT
510 HX=7:HY=3:UC=0:EN=0
520 LINE(515,80)-(639,95),PSET,0,BF
530 FOR I=1 TO HN
540 PUT@A(515+(I-1)*32,80)-(546+(I-1)*32,95),HA,PSET:NEXT
550 FOR I=1 TO MN
560 IF MO(I)=0 THEN GOTO 570 ELSE SE(I)=SCREEN(MOX(I)*2,MOY(I)*2):PUT@A(MOX(I)*3
2,MOY(I)*16)-(MOX(I)*32+31,MOY(I)*16+15),KI,PSET
570 NEXT
580 IF SCREEN(X1*2,Y1*2)=&H98 THEN PO=PO+5:EN=EN+5:FC=FC-1:GOTO610
590 IF SCREEN(X1*2,Y1*2)=&H9C THEN PO=PO+20:EN=EN+25:FC=FC-1:GOTO610
600 IF SCREEN(X1*2,Y1*2)=&HEC THEN PO=PO+200:EN=EN+100:FC=FC-1:GOTO610
610 IF EN>300 THEN EN=300 ELSE IF EN<0 THEN EN=0
620 LOCATE X1*2,Y1*2:PRINT"  ";:LOCATE X1*2,Y1*2+1:PRINT"  ";
630 IF UC=0 THEN PUT@A(HX*32,HY*16)-(HX*32+31,HY*16+15),HA,PSET ELSE GOSUB 1120
640 FOR I=1 TO MN:IF UC=0 AND MOX(I)=HX AND MOY(I)=HY THEN HN=HN-1:PLAY"B32A32G3
2F32E32D32C32":GOTO 160 ELSE NEXT
650 IF PO>30000 AND BO=0 THEN HN=HN+1
660 IF HN<=0 THEN GOTO1280
670 IF FC<=0 THEN PLAY"O3C32D32E32F32G32A32B32A32G32F32E32D32C32E32G32O4C":MN=MN
+1:IF MN>3 THEN MN=3:US=US-1:IF UT<2 THEN UT=2:GOTO160 ELSE GOTO160 ELSE GOTO160
680 A=PEEK(&HFD01):X1=HX:Y1=HY
690 IF A=ASC("8") THEN IF SCREEN(HX*2,HY*2-2)<>&H87 THEN HY=HY-1:IF HY<1 THEN HY
=1
700 IF A=ASC("2") THEN IF SCREEN(HX*2,HY*2+2)<>&H87 THEN HY=HY+1:IF HY>11 THEN H
Y=11
710 IF A=ASC("4") THEN IF SCREEN(HX*2-2,HY*2)<>&H87 THEN HX=HX-1:IF HX<1 THEN HX
=1
720 IF A=ASC("6") THEN IF SCREEN(HX*2+2,HY*2)<>&H87 THEN HX=HX+1:IF HX>13 THEN H
X=13
730 IF INKEY$=" " THEN IF EN=300 THEN UC=1:TIME$="00:00:00"
740 IF TIME>US THEN UC=0
750 IF UC=1 THEN EN=EN-10:LINE(525+INT(EN/3),35)-(625,40),PSET,0,BF:GOTO770
760 LINE(525,35)-(525+EN/3,40),PSET,2,BF
770 FOR I=1 TO MN:IF MO(I)=0 THEN GOTO880
780 IF SCREEN(MOX(I)*2+VX(I)*2,MOY(I)*2+VY(I)*2)<>&H87 THEN S=1
790 IF SCREEN(MOX(I)*2-VY(I)*2,MOY(I)*2+VX(I)*2)<>&H87 THEN S=S+2
800 IF SCREEN(MOX(I)*2+VY(I)*2,MOY(I)*2-VX(I)*2)<>&H87 THEN S=S+4
810 ON S GOSUB 1150,1160,1170,1190,1200,1220,1240
820 IF S=0 THEN VX(I)=-VX(I):VY(I)=-VY(I)
830 IF SE(I)=&H20 THEN LOCATE MOX(I)*2,MOY(I)*2:PRINT"┌┐";:LOCATE MOX(I)*2,MOY(I
)*2+1:PRINT"└┘";:FC=FC+1:GOTO860
840 IF SE(I)=&HEC THEN LOCATEMOX(I)*2,MOY(I)*2:PRINT"●●";:LOCATEMOX(I)*2,MOY(I)*
2+1:PRINT"●●";:GOTO860
850 LOCATE MOX(I)*2,MOY(I)*2:PRINT CHR$(SE(I))+CHR$(SE(I)+1);:LOCATE MOX(I)*2,MO
Y(I)*2+1:PRINT CHR$(SE(I)+2)+CHR$(SE(I)+3)
860 MOX(I)=MOX(I)+VX(I):MOY(I)=MOY(I)+VY(I)
870 IF MOY(I)<1 THEN MOY(I)=1
880 S=0:NEXT
890 LOCATE32,7:PRINT PO;
900 GOTO 550
910 DATA 5,-24576, 62, 31744, 127,-512, 121,-25088, 63,-1024, 24, 6144, 5, 2048
0, 0, 0
920 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
930 DATA 7,-8192, 63,-1024, 115,-12800, 112, 3584, 48, 3072, 31,-2048, 15,-4096
, 455,-7296
940 DATA 995,-14400, 1905,-28960, 3647,-912, 7228, 15416, 120, 7680, 2032, 8160
, 2064, 6160, 4080, 4080
950 DATA 5,-24576, 62, 31744, 127,-512, 121,-25088, 63,-1024, 20, 10240, 10,-24
576, 325, 16640
960 DATA 674,-32128, 1361, 1088, 2602,-22496, 5140, 5176, 40, 2560, 80, 1280, 0
, 0, 0, 0
970 DATA 0, 0
980 DATA 1,-32768, 1,-32768, 12, 12288, 50, 19456, 51,-13312, 28, 14336, 9,-286
72, 911,-3648
990 DATA 2018, 18400, 632, 7744, 6175,-2024, 14336, 28, 60, 15360, 8, 4096, 224
, 1792, 480, 1920
1000 DATA 1,-32768, 1,-32768, 15,-4096, 63,-1024, 63,-1024, 28, 14336, 13,-2048
0, 1023,-64
1010 DATA 2046, 32736, 3711,-400, 7199,-1992, 14366, 30748, 60, 15360, 120, 768
0, 240, 3840, 480, 1920
1020 DATA 1,-32768, 1,-32768, 12, 12288, 62, 31744, 63,-1024, 28, 14336, 9,-286
72, 911,-3648
1030 DATA 2019,-14368, 632, 7744, 6175,-2024, 14336, 28, 60, 15360, 8, 4096, 22
4, 1792, 480, 1920
1040 DATA 0, 0
1050 DATA 120, 7680, 204, 13056, 204, 13056, 120, 7680,-22513,-4075,-4065,-2033
,-2033,-4065,-385,-769
1060 DATA 32512, 510, 16382, 32764, 240, 3840, 231,-6400, 207,-3328, 248, 7936,
 112, 3584, 3854, 28912
1070 DATA 120, 7680, 20684, 13066, 20684, 13066, 21112, 7754,-497,-3990, 23593,
-1995,-22513,-4086, 21589, 21525
1080 DATA 10752, 170, 5456, 21844, 128, 0, 1, 1024, 138,-24064, 80, 5376, 940,
15296, 4094, 32752
1090 DATA 120, 7680, 20684, 13066, 20687,-3318, 21119,-438, 22016, 127,-21489,-
4038, 20480, 21,-22006,-24406
1100 DATA 21760, 340, 10890, 8872, 64, 1280, 162,-24064, 69, 20736, 168, 2560,
80, 1024, 3854, 28912
1110 DATA 0, 0
1120 PUT@A(HX*32,HY*16)-(HX*32+31,HY*16+15),UL,PSET
1130 FOR I=1 TO MN:IF MOX(I)=HX AND MOY(I)=HY THEN MO(I)=0:MOX(I)=0:PLAY"C32D32E
32F32G32A32B32":PO=PO+300 ELSE NEXT
1140 RETURN
1150 RETURN
1160 SWAP VX(I),VY(I):VX(I)=-VX(I):RETURN
1170 RANDOMIZETIME:D=INT(RND(1)*6)
1180 IF D<3 THEN RETURN ELSE SWAP VX(I),VY(I):VX(I)=-VX(I):RETURN
1190 SWAP VX(I),VY(I):VY(I)=-VY(I):RETURN
1200 RANDOMIZETIME:D=INT(RND(1)*6)
1210 IF D<3 THEN RETURN ELSE SWAP VX(I),VY(I):VY(I)=-VY(I):RETURN
1220 RANDOMIZETIME:D=INT(RND(1)*6)
1230 SWAP VX(I),VY(I):IF D<3 THEN VX(I)=-VX(I):RETURN ELSE VY(I)=-VY(I):RETURN
1240 RANDOMIZETIME:D=INT(RND(1)*6)
1250 IF D<2 THEN RETURN
1260 SWAP VX(I),VY(I):IF D<4 THEN VX(I)=-VX(I):RETURN
1270 VY(I)=-VY(I):RETURN
1280 LOCATE 10,10:COLOR3:PRINT "GAMEOVER"
1285 PLAY"O4B32A32G32F32E32D32C32O3B32A32G32F32E32D32C32"
1290 A$=INKEY$
1300 LOCATE 5,10:PRINT "HIT [Y] KEY TO START":A$=INPUT$(1)
1310 IF A$="Y" OR A$="y" THEN RUN ELSE INTERVAL OFF:END
1320 PLAY"T127S1O4C8C8O3G8G8A8A8G8A8"
1330 RETURN
```

★影さんに質問！GREENを日本語に訳すとどうなるかな？ちなみに学校でその言葉を言うとノケモノにされます。（埼玉県飯能市・**石森健司15才**）……**【影：ミドリと答えたらまちがいだろうからアカ‼ん，アカん!?】**

FP-1100用

FRONT PANIC

さすらいのFP

学校にあるＦＰ－1100で，ゲームを作ったので紹介します。

ゲームの説明

このゲームは，上から襲ってくる敵を，砲台を操作して撃ち落とすという単純なものですが，もし失敗して撃ちそこなうと，敵は砲台の下にある壁を壊して逃げていきます。

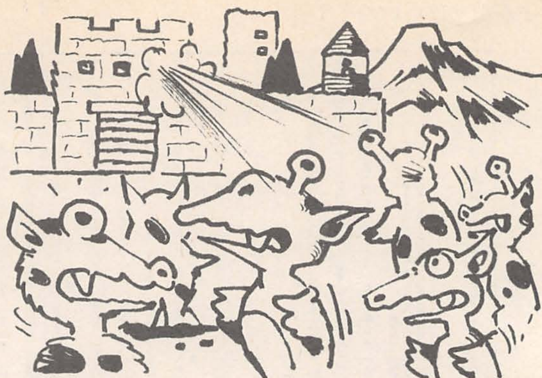
こうして，敵が一番下の壁を通りぬけて侵入してくると，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。また，砲台が敵にぶつかってもＧＡＭＥ　ＯＶＥＲになるので，気をつけてください。

キー操作は4⬅砲台➡6，ミサイルはスペースです。

ＢＯＮＵＳは，敵を10，20，40，80……と撃ち落としたときに，ＢＯＮＵＳ得点がつき，一番上の壁が補強されます。

FP-1000への移植

このゲームは，白黒2画面を使っているので，ＦＰ－1000の人は，プログラムからＳＣＲＥＥＮ命令を取ってください。ただし，ゲームをやっている間にバックの星が消えてしまうので，リストの中に星を描くルーチンを加えてください。



また，タイトルもＦＰ－1000用に直す必要があります。

最後に

タイトルを作ってくれたＫ君，どうもありがとう。

CHECKER FLAG

Dr.D：実にシンプルなゲームだ！

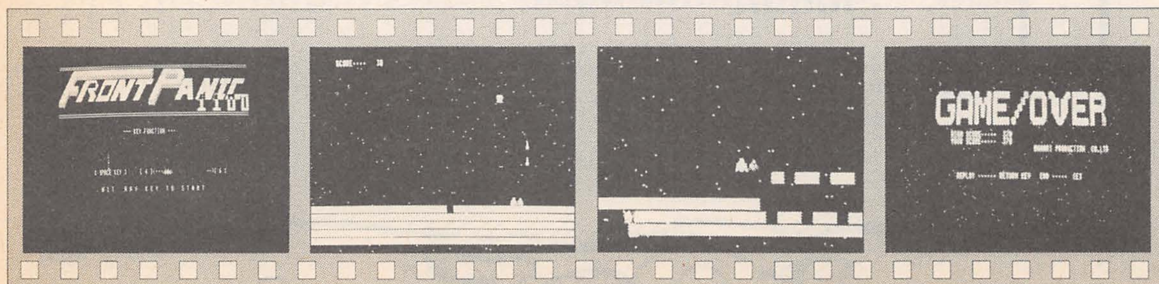
影：あっ，バカにしてる！

Dr.D：別にバカにはしとらんさ。ただ，クセのないプログラムだなと思っただけさ。

編：そうですね，オリジナルなアイデアにとぼしい感じがします。

影：ほら，やっぱりおもしろくないんだろ！

編：たしかに機種によって画面構成のおもしろさがちがってくるんですけど，ようはゲーム・アイデアがポイントなんです。



《写真1》タイトル画面。適当なキーでスタート！

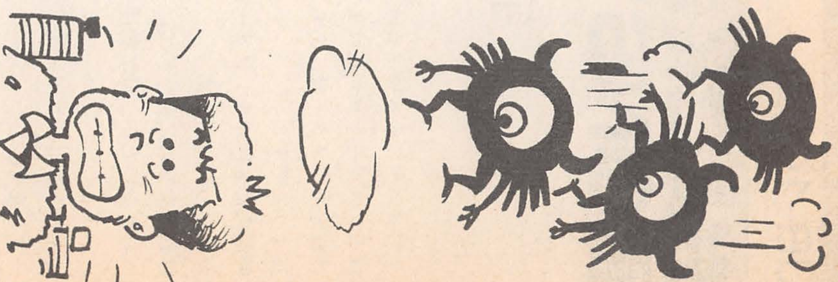
《写真2》敵の攻撃をさけてミサイルを発射！

《写真3》味方の陣地に入ると壁をつき破っていく

《写真4》ゲーム・オーバー。再ゲームはCRです

★僕はドジをこいて11月号を2冊買ってしまった。さらに2冊目にはスーパーSoftマガジンが2冊入ってた。結局僕は計5冊をいちいち読んだ。（埼玉県蓮田市・中野晃一14才）……【つぐ美：えらいわね！でも，ごめんなさい】

```
10 CLEAR 3000:BEEP OFF:WIDTH 80:DEFINT A-Z
20 GOSUB 620:DIM D$(7),K$(4)
30 SCREEN 2,7,7,1:CLS
40 RANDOMIZE:SCREEN 2,7,2:FORI=0TO200:PLOT(RND(1)*640,RND(1)*199),7:NEXT I
50 SCREEN 2,7,5:GOSUB 920
60 '    ｼｮｷｾｯﾃｲ
70 CLS
80 FOR I=0 TO 4:K$(I)=STRING$(80,"▓")
90 LOCATE 0,19+I:PRINT K$(I);:NEXT I
100 X=RND(1)*79:Y=2:MX=INT(RND(1)*40)*2
110 XX=1:YY=1:Q=2:Z=0:B=0:T=0:SC=0
120 '    ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ
130 LOCATE 10,0:PRINT USING"SCORE....#####";SC;
140 '    ﾃｷﾉ ｲﾄﾞｳ
150 IF X=78 THEN XX=-1 ELSE IF X=0 THEN XX=1
160 IF Y=1 THEN YY=1
170 PRINT CSR(X,Y);"  ";CSR(X+XX,Y+YY);"町村";:X=X+XX:Y=Y+YY
180 '    ｶﾍﾞﾉ ﾊﾝﾃｲ
190 IF Y<19 THEN 250 ELSE IF Y=24 THEN 480
200 H$=MID$(K$(Y-19),X+1,2):MID$(K$(Y-19),X+1,2)="  "
210 IF H$="  " THEN 250 ELSE BEEP ON:BEEP OFF
220 XX=XX*SGN((H$="▓ ")*-XX+(H$=" ▓")*XX+.5)
230 IF H$="▓▓" THEN YY=-YY
240 '    ﾎｳｸﾞｲﾉ ｲﾄﾞｳ
250 G$=INKEY$:CALL &h703:S=SGN(Q)
260 IF (G$=" ")*(T=0) THEN T=1:TX=MX:TY=17:BEEP ON:BEEP OFF:GOTO 310
270 Q=Q*SGN((G$="4")*S+(G$="6")*-S+.5)
280 LOCATE MX,18:PRINT "  ";
290 MX=MX+Q:MX=MX+(MX>78)*2+(MX<0)*-2
300 LOCATE MX,18:PRINT "赤区";
310 IF (Y<19)*(Y>16)*(MX=X) THEN 480
320 SC=SC+1:IF T=0 THEN 130
330 '    ﾐｻｲﾙﾉ ｲﾄﾞｳ
340 LOCATE TX,TY:PRINT "  ";
350 IF TY<2 THEN T=0:GOTO 130
360 TY=TY-2:LOCATE TX,TY:PRINT "年月";
370 IF (TY<Y+3)*(TY>Y-1)*(TX=X) THEN BEEP:T=0:SC=SC+50-TY:GOTO 400
380 GOTO 130
390 '    ｱﾀﾘ!
400 PRINT CSR(TX,TY)"  ";CSR(X,Y)"  ";:X=RND(1)*79:Y=2
410 Z=Z+1:LOCATE30,0:PRINTUSING"KILLED NUMBER ##";Z:IF Z=10*2^B THEN 440
420 GOTO 130
430 '    BONUS
440 K$(0)=STRING$(80,"▓"):FOR I=0 TO 79:BEEP:LOCATE I,19:PRINT "▓";
450 SC=SC+5:LOCATE 10,0:PRINT USING"SCORE....#####";SC;
460 NEXT I:BEEP OFF:B=B+1:GOTO 130
470 '    ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
480 FOR I=1 TO 500:BEEP:NEXT:CLS
490 LOCATE 13,5
500 PRINT      "                                        "
510 PRINT TAB(13)"  GAME/OVER  "
520 PRINT TAB(13)"  GAME/OVER  "
530 PRINT TAB(13)"  GAME/OVER  "
540 PRINT TAB(13)"  GAME/OVER  "
550 IF SC>HS THEN HS=SC
560 LOCATE 18,11:PRINT USING "HIGH SCORE.....#####";HS
570 LOCATE 18,12:PRINT USING "YOUR SCORE.....#####";SC
580 LOCATE 45,13:PRINT "OHNARI PRODUCTION  CO.LTD"
590 LOCATE 20,17:PRINT "REPLAY ...... RETURN KEY    END ..... [E]"
600 R$=INKEY$:IF R$=CHR$(13) THEN GOTO 70 ELSE IF R$="E" THEN SCREEN 2,7,7:CLE
AR:END ELSE 600
610 '    ｷｬﾗｸﾀｰﾉ ﾃｲｷﾞ
620 DEF CHR$(249)="40C0E074FCFCE642"  '赤
630 DEF CHR$(250)="0203072E3F3F6742"  '区
640 DEF CHR$(251)="C4E8F2FCB8B0E844"  '町
650 DEF CHR$(252)="23174F3F1D0D1722"  '村
660 DEF CHR$(242)="80808080C0E0E0A0"  '年
670 DEF CHR$(243)="0101010103070705"  '月
680 DEF CHR$(244)="FFFFFFFF00000000"  '日
690 DEF CHR$(253)="AA552A150A050201"  '人
700 DEF CHR$(248)="FF7FBF5FAF57AB55"  '千
710 DEF CHR$(254)="AA55AA55AA55AA00"  '▓
720 DEF CHR$(241)="AAD5EAF5FAFDFEFF"  '円
730 RETURN
740 '    ﾀｲﾄﾙﾉ ﾃﾞｰﾀ
750 DATA"                                        千"
760 DATA"                                          "
770 DATA"   千                                    人"
780 DATA"   千  円 千                               "
790 DATA"   千人   日日                             "
800 DATA"          千円                             "
810 DATA"          千                               "
820 DATA"   千        円                            "
830 DATA"   千    人                                "
840 DATA"  千人                                     "
850 DATA"  千人                                     "
860 DATA"千人                               日      "
870 DATA"  人                                       "
880 DATA"人                                         "
890 DATA"                                           "
900 DATA"                                           "
910 '   D E M O
920 RESTORE
930 FOR I=0 TO 7:READ P$,L$:D$(I)=P$+L$:NEXT I
940 FOR X=1 TO 76 STEP 2:PRINT CSR(X,0);"町村";CSR(X,9);"赤区";
950 FOR Y=8 TO 1 STEP-1
960 LOCATEX,Y:PRINT"年月";CHR$(29);CHR$(29);MID$(D$(Y-1),X,2);
970 NEXT Y:BEEP ON:BEEP OFF:LOCATEX,0:PRINT"==";:FOR T=1 TO 50:NEXT
980 LOCATEX,9:PRINT"==";:NEXT X
990 LOCATE27,12:PRINT"--- KEY FUNCTION ---"
1000 LOCATE20,18:PRINT"年月"
1010 LOCATE15,19:PRINT"[ SPACE KEY ]     [ 4 ]<---          --->[ 6 ]"
1020 LOCATE18,22:PRINT"H I T    A N Y   K E Y   T O   S T A R T"
1030 X=49:XX=1:Y=18:CALL &h703
1040 IF INKEY$<>""THEN RETURN
1050 IF X>56 THEN XX=-1:LOCATE 35,19
1060 IF X<43 THEN XX=1:LOCATE 63,19
1070 PRINT CSR(X,19);"  ";CSR(X+XX,19);"赤区";:X=X+XX
1080 LOCATE 20,Y:PRINT"  ";
1090 Y=Y-1:IF Y=10 THEN Y=18:PRINT CSR(17,19);SPC(8);CSR(17,19);"SPACE KEY";
1100 LOCATE 20,Y:PRINT"年月";
1110 GOTO 1040
```



★ＪＲ－200でＣＯＬＯＲ,,１でユーザー・モードにして，さらにINSキーを押すと，画面にアスキー・コードの０～31の文字がでる。（神奈川県川崎市・**横関大子郎11才**）……【**編**：みんな，よく知ってるんだからもう！】

JR-100用

PACKN MONSTER

宇佐　照広



とつぜん出てくる壁に負けずに，パックン・ボーヤ君はモンスターを食べ続けます。

けれどモンスターは，あちこち反射したりワープしてしまうんです。

時間内に8匹のモンスターを食べちゃうと，ボーナスがはいっちゃいます。

けれどななめに動くので，どうしてもモンスターが食べられないとか，壁で動けないということがあります。

そんなときは，スペース・キーを押すと，まん中にワープします。

高得点のコツは，まだ壁が少ないうちにモンスターを食べちゃうとか，食べちゃったモンスターの近くに，新しいモンスターが出てくるというところです。

CHECKER FLAG

Dr.D：カベの出現がアット・ランダムだから，場合によっては移動ができなくなることもあるな。まあ，そこがこのゲームのおもしろさにもなってくるんだろうが。

編：ＪＲ－100のプログラムも，過去ベーマガで紹介した作品で，ひととおりのパターンがでてしまったようですね。

Dr.D：これからは，キミたちのアイデアしだいだ。ワシを，あっといわせるような作品を待っとるぞ。

おまけ

タイムは200になっていますが，速すぎるっていう人は，変数Ｔの値を変えてください。

あとは，モンスターの向きを，Ｆのところで決めています。

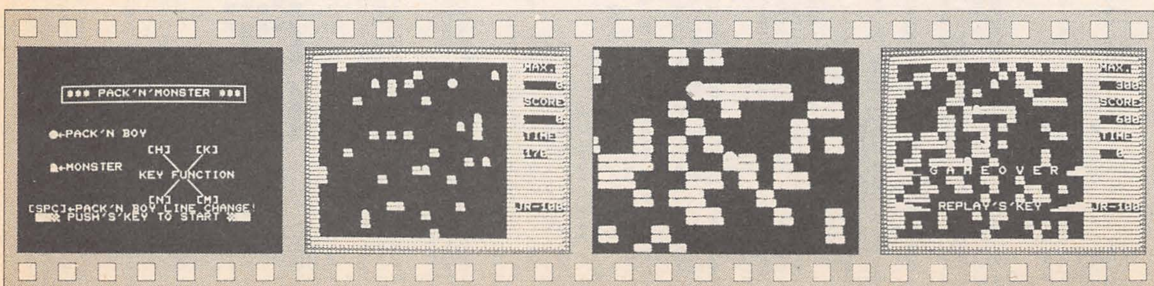
左上が０，右上が１，右下が２，左下が３です。

これを作るのが一番苦労しましたが，プログラムはそんなに長くありませんね。



by FUSAN

評…なにを考えてるの？（つぐ美）



《写真1》タイトル画面。Ｓでスタートです

《写真2》モンスターをひたすら食べましょう！

《写真3》放っておくと壁につぶされちゃうよ！

《写真4》動けなくなってゲーム・オーバー

★ワンテク集…ＭＡＸＭＡＣＨＩＮでＰＯＫＥ768，141とやると，リセットします。注・プログラムが消えるので気をつけてネ！（大分県宇佐市・宮野省吾15才）……【影：なにが起こってもおこらない（ワンテク格言）。】

PACKN MONSTERのプログラム・リスト

```
100 DIM X(8),Y(8),F(8),A(8),B(8),M(8)
110 GOSUB  1220
120 H=0
130 S=0
140 N=8:T=200
150 X=13:Y=10:C1=0:C2=0:E=1
160 REM --- CRT PRINT ---
170 A$="((((((((((((((((((((((((((((((("
180 B$="(''''''''''''''''''''''''''''''("
190 C$="('                      ''''''''("
200 CLS
210 PRINT FLD(1);A$;B$;
220 FOR I=2 TO 21:PRINT FLD(1);C$;:NEXT
230 PRINT FLD(1);B$;A$;
240 LOCATE2,26:PRINT"MAX."
250 LOCATE4,26:PRINT SPC((H<10)+(H<100)+(H<1000)+(H<10000));H
260 LOCATE 6,26:PRINT"SCORE"
270 LOCATE 8,26:PRINT SPC((S<10)+(S<100)+(S<1000)+(S<10000));S
280 LOCATE10,26:PRINT"TIME"
290 LOCATE12,26:PRINT"200"
300 LOCATE18,25:PRINT"JR-100"
310 REM --- MONSTER SET ---
320 FOR I=1 TO 8
330 X(I)=RND(18)+4
340 Y(I)=RND(16)+4
350 F(I)=RND(4)
360 IF F(I)=0 THEN A(I)=-1:B(I)=-1
370 IF F(I)=1 THEN A(I)= 1:B(I)=-1
380 IF F(I)=2 THEN A(I)= 1:B(I)= 1
390 IF F(I)=3 THEN A(I)=-1:B(I)= 1
400 M(I)=0
410 NEXT I
420 REM --- MAIN LOOP ---
430 FOR I=1 TO 8
440 LOCATE Y,X:PRINT FLD(1);"%":POKE1,100:BEEP1:BEEP0
450 PICK K
460 IF K=$48 THEN C1=-1:C2=-1:D$="!"
470 IF K=$4B THEN C1= 1:C2=-1:D$=CHR$(22)
480 IF K=$4D THEN C1= 1:C2= 1:D$="#"
490 IF K=$4E THEN C1=-1:C2= 1:D$="$"
500 P=PEEK($C100+(Y+C2)*32+X+C1)
510 IF P=$86 THEN GOSUB 910
520 IF P<>$80 THEN C1=0:C2=0:POKE1,170:BEEP1:BEEP0
530 LOCATE Y,X:PRINT FLD(1);" "
540 PICK K
550 IF (K=$20)*(E=1) THEN X=14:Y=10:E=0
560 IF (K=$20)*(E=0) THEN X=13:Y=10:E=1
570 Y=Y+C2:X=X+C1
580 LOCATE Y,X:PRINT FLD(1);D$
590 LOCATEY(I),X(I):PRINT FLD(1);" "
600 IF M(I)<>0 THEN 670
610 Y(I)=Y(I)+B(I):X(I)=X(I)+A(I)
620 FOR J=1 TO 2
630 P=PEEK($C100+Y(I)*32+X(I))
640 IF P=$87 THEN GOSUB 740
650 NEXT J
660 LOCATE Y(I),X(I):PRINT FLD(1);"&"
670 T=T-1:LOCATE12,26:PRINT SPC((T<10)+(T<100));T:IF T<1 THEN 1080
680 GOSUB 720:PRINT FLD(1);"'"
690 GOSUB 720:PRINT FLD(1);" "
700 NEXT I
710 GOTO 430
720 REM --- KABE PRINT SUB ---
730 LOCATE RND(20)+2,RND(20)+2:RET
740 REM -- MONSTER MOVE SUB1 --
750 IF F(I)=0 THEN GOSUB 790:RET
760 IF F(I)=1 THEN GOSUB 820:RET
770 IF F(I)=2 THEN GOSUB 850:RET
780 IF F(I)=3 THEN GOSUB 890:RET
790 REM -- MONSTER MOVE SUB1.0--
800 IF Y(I)<2 THEN Y(I)=3:B(I)=1:F(I)=3:RET
810 X(I)=3:A(I)=1:F(I)=1:RET
820 REM -- MONSTER MOVE SUB1.1--
830 IF Y(I)<2 THEN Y(I)=3:B(I)=1:F(I)=2:RET
840 X(I)=22:A(I)=-1:F(I)=0:RET
850 REM -- MONSTER MOVE SUB1.2--
860 IF Y(I)>21 THEN Y(I)=20:B(I)=-1:F(I)=1:RET
870 X(I)=22:A(I)=-1:F(I)=3:RET
880 REM -- MONSTER MOVE SUB1.3--
890 IF Y(I)>21 THEN Y(I)=20:B(I)=-1:F(I)=0:RET
900 X(I)=3:A(I)=1:F(I)=2:RET
910 REM -- PACK EAT MONSTER --
920 M(I)=1:N=N-1:S=S+100
930 LOCATE Y+C2,X+C1:PRINT FLD(1);" "
940 FOR L=1 TO 5
950 FOR K=255 TO 1 STEP-25:POKE1,K:BEEP1:NEXT:NEXT
960 LOCATE 8,26:PRINT SPC((S<10)+(S<100)+(S<1000)+(S<10000));S
970 IF N<1 THEN 990
980 RET
990 REM --- ROUND CLR ---
1000 FOR L=1 TO 2
1010 FOR K=1 TO 255 STEP 15
1020 LOCATE 16,4:PRINT"                    ":POKE1,K:BEEP1
1030 LOCATE 16,4:PRINT"■▒▒ NICE PLAY ▒▒■":POKE1,255-K:BEEP0
1040 NEXT:NEXT
1050 S=S+RND(T)*100
1060 LOCATE8,26:PRINT SPC((S<10)+(S<100)+(S<1000)+(S<10000));S
1070 FOR L=1 TO 1000:NEXT:GOTO140
1080 REM --- GAME OVER ---
1090 M$="■▂… G A M E O V E R ▂■"
1100 FOR L=1 TO 22
1110 OPTION CMODE0:POKE1,RND(100)+150:BEEP1
1120 LOCATE 14,1+L:PRINT MID$(M$,L,1)
1130 FOR J=1 TO 20:NEXT
1140 OPTION CMODE1:POKE1,RND(100):BEEP0
1150 FOR J=1 TO 20:NEXT
1160 NEXT L
1170 LOCATE 18,2:PRINT"■▂_ REPLAY'S'KEY _▂■"
1180 IF S>H THEN H=S
1190 PICK K
1200 IF K=$53 THEN 130
1210 GOTO 1190
1220 REM -- DEMO & CHARACTER --
1230 OPTION CMODE1:CLS
1240 LOCATE 6,5:PRINT"┌────────────────────┐"
1250 LOCATE 7,5:PRINT"|*** PACK'N'MONSTER ***|"
1260 LOCATE 8,5:PRINT"└────────────────────┘"
1270 LOCATE12,5:PRINT"←PACK'N BOY"
1280 LOCATE16,5:PRINT"←MONSTER"
1290 LOCATE14,16:PRINT"[H]   [K]"
1300 LOCATE15,18:PRINT"\   /"
1310 LOCATE16,18:PRINT" \ / "
1320 LOCATE17,15:PRINT"KEY FUNCTION"
1330 LOCATE18,18:PRINT" / \ "
1340 LOCATE19,18:PRINT"/   \"
1350 LOCATE20,16:PRINT"[N]   [M]"
1360 LOCATE 21,1:PRINT"[SPC]←PACK'N BOY LINE CHANGE!"
1370 FOR I=$C000 TO $C047
1380 READ A$:A$="$"+A$:POKE I,VAL(A$):NEXT I
1390 LOCATE 12,4:PRINT FLD(1);CHR$(RND(4)+$20)
1400 LOCATE 16,4:PRINT FLD(1);"&"
1410 LOCATE 22,2:PRINT"■▒▒ PUSH'S'KEY TO START ▒▒■"
1420 PICK K
1430 IF K=$53 THEN RET
1440 GOTO  1390
1450 REM ----- DATA -----
1460 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,1C,0E,0F,8F,FF,FF,7E,3C
1470 DATA 38,70,F0,F1,FF,FF,7E,3C,3C,7E,FF,FF,F1,F0,70,38
1480 DATA 3C,7E,FF,FF,1F,0F,0E,1C,3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3C
1490 DATA 38,7C,56,56,7E,7E,7E,77,00,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF
1500 DATA 44,EE,44,11,44,EE,44,11
```

未確認飛行プログラム…UFPコーナー

by 坂本聡一

PB-100用

TOROIDのプログラム リスト

TOROID

UFP

坂本そういちくん

```
P0
10 PRINT"TOROID"
20 FOR I=0TO 1000
30 FOR P=0 TO 15:NEXT P
40 PRINT:PRINT">␣␣␣
 ␣O";
50 FOR Q=0 TO 15:NEXT Q
60 PRINT:PRINT">•␣␣␣
 -";
70 NEXT I
```

楽しみ方
ただ、打ちこんで、
SHIFT 0 でスタート。
あとは 時間がくるま
で見て楽しんで下さい
途中で止めるときは AC です。

〈写真1〉画面をたてに見てください。

〈写真2〉それなりの感じがでてるでしょ。

・ウメ は ウメー
・カレーは カレー
・アメ は アメー
どうですか、影さん！

by 飯野直樹

S1用

お絵書きツール
飯野直樹

★説明
あのう…これ実用プログラム
に出そうと思ったんだけど
出るわけないと思ってUFPに
出しました。ハガキ用に省略
したので、バグーがあるかもしれま
せん。適当に直してください。
文字が小さいので、拡大して
くれませんか。スイマセン
(太中君！見てる？)

CHECKER FLAG

```
10 WIDTH80:COLOR7
20 X1=320:X2=100:CLS
30 CLS2:LOCATE0,0:PRINT"What?"A$=INPUT$(1)
40 LOCATE5,25:PRINT"LINE=1"SPC(3);"BOX=2"SPC(3);"CIRCLE=3"SPC(3);"PAINT=4"
50 IF A$<"" THEN50
60 INPUT"COLOR=";C
70 ON VAL(A$) GOTO 80,110,150,200
80 GCURSOR(X1,Y1),(X,Y):PSET(X,Y),C
90 GCURSOR(X,Y),(X1,Y1)
100 LINE(X,Y)-(X1,Y1),PSET,C:GOTO30
110 GCURSOR(X1,Y1),(X,Y)
120 PSET(X,Y),C
130 GCURSOR(X,Y),(X1,Y1)
140 LINE(X,Y)-(X1,Y1),PSET,C,B:GOTO30
150 GCURSOR(X1,Y1),(X,Y)
160 INPUT"ハンケイ=";R
170 PSET(X,Y),C
180 CIRCLE(X,Y),R,C
190 GOTO30
200 GCURSOR(X1,Y1),(X,Y)
210 INPUT"キョウカイショク";Z
220 PAINT(X,Y),C,Z
230 GOTO30
```

でばぐコーナー
30行のA$=INPUT$(1)を
A$=INKEY$にしてください
20行のX2=100をY1=100に
してください

★ C.Y LOVE.

by TPM

FM-7 ものはためし マシン語 こうざ

さっそく入力してみよう

問 (1)これはBASICの ① と同じ。答はOFコーナーで
(2)81を00とすると ②

ADDR	+0	+1	+2	+3	+4	+5	SUM
1000	86	81	B7	FD	03	39	F7

ダンプリスト

解説 よーするに，MONコマンドで，モニタコマンドモードにして，Mコマンドをつかって，上のデータ(86,81,B7,FD,03,39)を入力していけばよい。RUNはEXEC &H1000(BASICのコマンドモードで)

めんどくさがり屋の人用 BASIC LIST

```
10 AD=&H1000
20 FOR I=0 TO 5
30 READ A$
40 POKE AD,VAL
  ("&H"+A$)
50 AD=AD+1
60 NEXT
70 DATA 86,81,
  B7,FD,03,39
80 EXEC &H1000
```

★シャープへのお願い！つぎはＭＺ－2200にＱＤをつけたＭＺ－2500という新製品をだして!!（岐阜県大垣市・呪いごと組合職員15才）……【Dr.D：楽しい意見だ。つぐ美：マイコン・ルームのマイコンで新製品作りましょ！】

JR-100用

MARS

岩本　浩司



ストーリー

あなたは，火星から地球にある海底資源「マーズ」を守るために，派遣された火星人です。

欲深な人間たちは，マーズを悪用しようと水中に基地をつくったり，タコを買収してマーズをとらせようとしたりしてきます。

あなたは，人間たちからマーズを守るのです。

遊びかた

M .で左右に動き，,で上へあがり，Zでワープ・ボールを発射します。

ワープ・ボールを基地に当てて，異次元に飛ばしてしまいましょう。

タコはどんどん下がってくるので，マーズに到達される前に，ワープ・ボールで消してしまいましょう。

あなたは地球の土中の細菌に弱いため，海底にさわると死んでしまいます。また，タコが海底に達しても，海面から体がでても，タコにさわっても死んでしまいます。

なお自分はなにもしないと，除々に沈んでいきます。

基地をぜんぶ破壊すると面クリアで，面が進むとタコの沈みかたが激しくなります。

CHECKER FLAG

Dr.D：よくまとまっているぞ。ゲーム性からいえば，いま一つの感じがするが，やってみると意外におもしろいな。

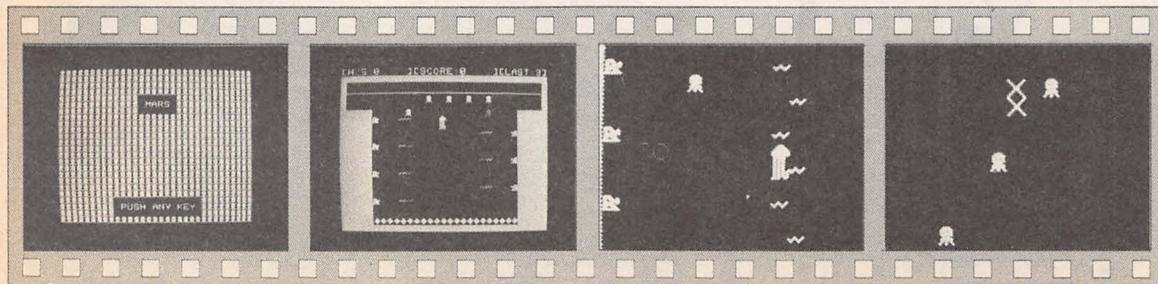
編：Dr.の目も肥えてきてますから，みなさんもプログラムを送るときには，おもしろさをめいっぱいつめこんでおかないと，採用してもらえませんよ！

影：なんてったって，短いプログラムの中でゲーム・アイデアを競うんだからな。



by BUK

評…BUKさんの新連載4コマです！



《写真1》タイトル画面。適当なキーを押します

《写真2》ゲーム・スタート！　両端に基地がある

《写真3》ワープ・ボールで基地を破壊せよ！

《写真4》タコに襲われて，ああ残念!!

★♡♡かつ代好きだ〜！オレとつきあってくれ〜♡♡。言ってしまった。うわー，ハズカジー！(長野県松本市・影の影15才)……【編：エライ!!つぐ美：感動!!編集長：男らしいな!!Dr.D：なかなか言えんぞ!!影：かつ代ゴメン!!】

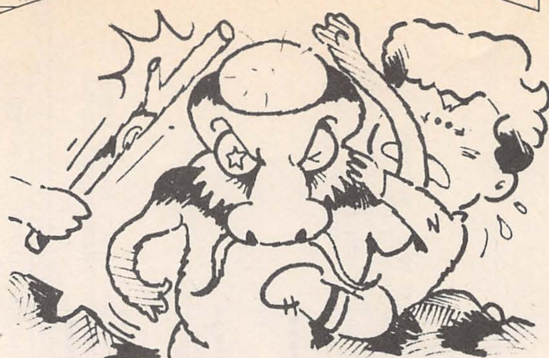
```
100 OPTIONCMODE1:RESTORE5020
110 H=0:DIMX(5),Y(2),Z(5):GOSUB5000
120 B$="(+,-,/0123456789:;(=)?"
130 C$="?>=<;:9876543210/,-,+)"
140 S=0:L=3:M=20:GOSUB3000
145 M=M-1:IFM=9THENM=15
150 RESTORE:U=0:X=$C18F:P=-1:T=-1:F=$8B
155 J=0:Y(1)=0:Y(2)=0
160 FORA=1TO5:READB:X(A)=B:Z(A)=B:NEXT:GOSUB5010
170 DATA$C18A,$C18D,$C190,$C193,$C196
199 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
200 CLS:PRINT"[H/S:      ][SCORE:      ][LAST: ]";
210 FORA=23TO1STEP-22:FORB=0TO31:LOCATEA,B:PRINT"▒";:NEXT:NEXT
220 FORA=2TO5:PRINT"▒";SPC(30);"▒";:NEXT
230 FORA=6TO22:PRINT"▒▒▒▒▒";SPC(22);"▒▒▒▒▒";:NEXT
240 FORA=5TO26:LOCATE22,A:PRINT"◆";:NEXT
250 FORA=7TO19STEP4:LOCATEA,5:PRINTFLD(1);B$:NEXT
260 FORA=9TO17STEP4:LOCATEA,5:PRINTFLD(1);C$:NEXT
265 FORA=1TO30:LOCATE3,A:PRINT"-";:NEXT
270 FORA=1TO5:POKEX(A),138:NEXT
280 LOCATE0,5:PRINTH
290 LOCATE0,30:PRINTL
300 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
350 LOCATE0,18:PRINTS
355 F=F+1:IFF=$A0THENF=$8B:O=F*8:R=$04F8:POKE1,200:BEEP1:GOTO370
360 O=F*8:R=(F-1)*8
370 POKEO+$C002,$11:POKEO+$C003,$AA:POKEO+$C004,$44
380 POKER+$C002,$00:POKER+$C003,$00:POKER+$C004,$00:BEEP0:POKE1,170
390 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
400 A=RND(M)+1:IFA>5THEN450
410 POKEX(A),0:X(A)=X(A)+64:B=PEEK(X(A)):POKEX(A),138
420 IFB<>0THEN1600
449 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
450 PICKK:T=32
460 IFK=44THENT=-32
470 IFK=90THEN800
480 Q=(K=46)-(K=77):T=T+Q
490 IFQ<>0THENP=Q
500 POKEX,Y(1):POKEX+32,Y(2)
510 X=X+T:Y(1)=PEEK(X):Y(2)=PEEK(X+32)
520 FORA=1TO2
525 IF(Y(A)=76)+((Y(A))135)*(Y(A)<139))+(Y(A)=F)THENJ=1
529 NEXT
530 IFJ=1THENGOTO1600
540 IFK=44THENGOSUB600
550 GOSUB650
560 T2=80:IFK=44THENT2=0
570 FORA=1TOT2:NEXT:GOTO350
599 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
600 GOTO620+P*10
610 POKEX,129:POKEX+32,133:BEEP:GOTO660
630 POKEX,128:POKEX+32,132:BEEP:GOTO680
649 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
650 GOTO670+P*10
660 POKEX,129:POKEX+32,131:RET
680 POKEX,128:POKEX+32,130:RET
799 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
800 X1=X:P1=P
810 X1=X1+P:A=PEEK(X1):POKEX1,134
820 IF(A= 76)+(A=  F)THEN860
830 IF(A=136)+(A=137)THEN870
840 IFA=138THEN890
850 POKEX1,A:GOTO810
860 POKEX1,94:FORB=1TO10:BEEP1:BEEP0:NEXT:POKEX1,A:GOTO500
870 POKEX1,135:FORB=160TO170:POKE1,B:BEEP1:NEXT:BEEP0
880 FORA=X1TOX1-P1*21STEP-P1:POKEA,0:NEXT:Y(1)=0:Y(2)=0:GOTO1000
890 POKEX1,135:FORB=160TO170:POKE1,B:BEEP1:NEXT:BEEP0
900 FORB=1TO5:IFX(B)=X1THENPOKEX1,0:X(B)=Z(B):POKEX(B),138
910 NEXT:GOTO1020
999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1000 U=U+1:IFU=7THEN1500
1010 S=S+10
1020 S=S+10:GOTO500
1499 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1500 FORA=$C100TO$C3FF:POKEA,134:NEXT
1510 FORA=12TO14:LOCATEA,12:PRINTSPC(9):NEXT
1520 LOCATE13,13:PRINT"CLEAR !"
1530 FORA=1TO5000:NEXT:GOTO150
1599 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1600 POKEX,94:POKEX+32,94:FORA=1TO5:FORB=150TO170:POKE1,B:BEEP1
1610 NEXT:NEXT:BEEP0:L=L-1:IFL<>0THENFORA=1TO5000:NEXT:GOTO145
1619 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1620 FORA=0TO23:LOCATEA,0:PRINT"────────────────────────────────";
1630 LOCATE23-A,0:PRINT"────────────────────────────────";:NEXT
1640 LOCATE10,12:PRINT"GAME OVER":LOCATE12,11:PRINT"PUSH[S]KEY!"
1650 IFS>HTHENH=S
1660 PICKK:IFK<>83THEN1660
1670 GOTO140
2999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
3000 CLS
3005 FORA=$C100TO$C3FF:POKEA,138:NEXT
3006 LOCATE4,13:PRINTSPC(6)
3007 LOCATE6,13:PRINTSPC(6)
3010 LOCATE5,13:PRINT" MARS "
3055 FORA=1TO1000:NEXT
3058 LOCATE20,9:PRINTSPC(14)
3059 LOCATE22,9:PRINTSPC(14)
3060 LOCATE21,9:PRINT" PUSH ANY KEY "
3070 PICKK:IFK=0THEN3070
3080 RET
4999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
5000 FORA=$C000TO$C05F:READA$:A$="$"+A$:POKEA,VAL(A$):NEXT
5010 FORA=$C060TO$C0FF:POKEA,0:NEXT:RET
5020 DATA18,3C,7E,FB,FF,3E,2A,2A
5030 DATA18,3C,7E,DF,FF,7C,54,54
5040 DATA2A,2A,2A,2A,AA,AA,AA,48
5050 DATA54,54,54,54,55,55,55,D2
5060 DATA49,49,49,2A,2A,14,14,00
5070 DATA92,92,92,54,54,28,28,00
5080 DATA3C,42,91,A1,81,81,42,3C
5090 DATA91,52,00,03,C0,00,4A,89
5100 DATA00,70,59,4F,79,7C,46,FF
5110 DATA00,0E,9A,F2,9E,3E,62,FF
5120 DATA38,7C,54,7C,28,7C,54,92
5130 DATA00,00,11,AA,44,00,00,00
5999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
6000 REM S59.9.29  NO.13
6010 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
```


★影さんもダジャレには食傷ぎみのようだ。なのに，まじめなことを書く人は少ない。おお，不幸なＯＦ！（富山市・静岡の茶15才）……【影：そんなことありしません！ただマンネリ頭はつまらんきに，もっとガンバレヤ!!】

JR-200用

ROCK

厚地　雅文



★ストーリー

ライトマンくんは，地底王国の守り神です。しかし，その平和だった王国にＡＬＩＥＮが襲来しました。

いままで平和だった王国には，ＡＩＬＩＥＮをやっつける武器がありません。さて，王国の運命は？

★内　容

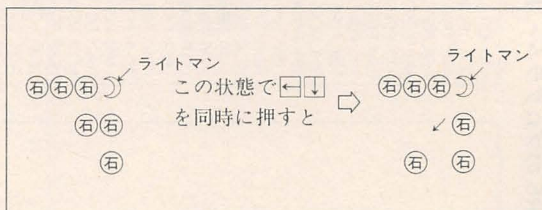
あなたは，カーソル・キーでライトマンを動かし，石でＡＬＩＥＮを囲んで，エイリアンをちっ息させてください。ちっ息したエイリアンは，ＦＬＡＧに変わります。

CHECKER FLAG

Dr.D：動きは論理式の多用で，速くなっているな。それから，敵の位置から自分の位置の方向を，ＳＧＮ関数を用いて判断している。これは大変よい。が，動きがワン・パターンになりやすいので，たまにランダムな方向へも動かさないといけない。プログラム全体は，まあまあよくできとるな。

★改　造

今のままでは，囲んだ中にエイリアンをさそいこめばエイリアンが入ってくるので，エイリアンの進む方向が石で囲まれているかどうかを調べるＳＵＢをつけてみてください。

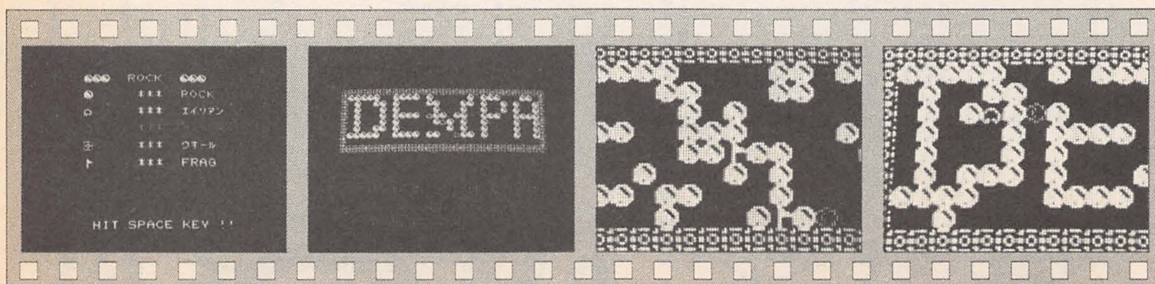


《第１図》必殺ワザの紹介

評…夜中にトイレに行けなくなるよ〜ん！（影）



by　ショートくん



《写真１》登場キャラクタタの説明　《写真２》スタート画面。ＤＥＭＰＡと読めます　《写真３》石でエイリアンをちっ息させます　《写真４》あと１匹やっつければ面クリアです

★このごろＨ１の宣伝してる女の子が，ＴＶの某社のＣＭで〝ＦＯＲ　Ｉ＝０　ＴＯ　２：ＢＥＥＰ：ＮＥＸＴ　Ｉ″してる。（東京都大田区・**永田昭人16才**）……【**影**：ピッピッするのはラーメンが歯にはさまってるからだ！】

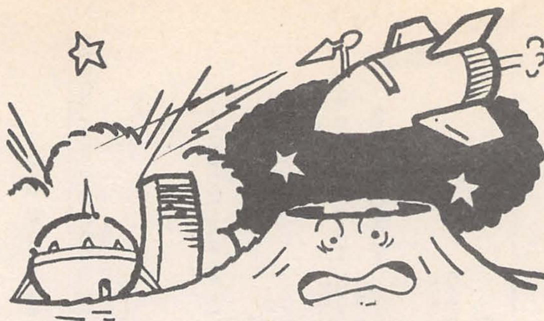
```
10 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
20 REM ◆                                              ◆
30 REM ◆    ROCK       DOM ｵﾘｼﾞﾅﾙ ◆
40 REM ◆               by M.A          ◆
50 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
100 V=0:Q=2:N=3:CLS
130 RESTORE 720
140 FOR I=$C000 TO $C02F:READ D:POKE I,D:NEXT I:GOSUB 1700
200 U=0:X=28:Y=7:D=0:C=0:POKE 0,0
205 CLS:COLOR 3,0,1:D=0:GOSUB 800:GOTO  1300:LOCATE X,Y:PRINT "$"
210 PICK K:M=(K=0)+1:ON M GOTO 220,1000
220 B=(K=28)-(K=29):B1=(K=31)-(K=30)
240 P=PEEK($C100+(Y+B1)*32+X+B)
245 M1=(P=$2)+1:ON M1 GOTO 250,1500
250 G1=(P=$1)*(B<0)+1:ON G1 GOTO  255,400
255 G2=(P=$1)*(B>0)+1:ON G2 GOTO  260,400
260 G3=(P=$1)*(B1<0)+1:ON G3 GOTO  270,400
270 G4=(P=$1)*(B1>0)+1:ON G4 GOTO  280,400
280  IF (P=$3)+(P=$5) THEN B=0:B1=0
310 COLOR ,,1:LOCATE X,Y:PRINT " "
320 X=X+B:Y=Y+B1
330 COLOR 2,,1:LOCATE X,Y:PRINT "$"
350 COLOR ,,0:LOCATE 18,15:PRINT "MAN";N:LOCATE 5,15:PRINT "SCORE";S
360 LOCATE 5,20:PRINT "ROUND";V:GOSUB 1000:GOTO  210
390 REM ***** ROCK MOVE *****
400 COLOR 6,,1:P1=PEEK($C100+(Y+(G4=2)*2-(G3=2)*2)*32+X+(G2=2)*2-(G1=2)*2)
410 IF P1<>$0 THEN B=0:B1=0:GOTO 210
420 IF P1=$0 THEN LOCATE X-(G1=2)*2+(G2=2)*2,Y-(G3=2)*2+(G4=2)*2:PRINT "!"
425 LOCATE X+((G2=2)-(G1=2)),Y+((G4=2)-(G3=2)):PRINT " ":SOUND 100,1:S=S+10
430 SOUND 10,1:G1=0:G2=0:G3=0:G4=0:GOTO 210
450 REM  ｷｬﾗｸﾀｰﾃｲｷﾞ
720 DATA $00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00
730 DATA $3c,$66,$f3,$f9,$fd,$ff,$ee,$3c
740 DATA $00,$00,$38,$44,$82,$92,$aa,$64
750 DATA $bc,$81,$18,$a5,$a5,$18,$81,$bc
760 DATA $18,$66,$92,$21,$21,$92,$66,$18
770 DATA $10,$18,$1e,$1f,$10,$10,$10,$10
790 REM *** ｶﾞﾒﾝ ﾖﾐｺﾐ DATA ***
800 CLS:COLOR ,,1:RESTORE 900
810 FOR I=0 TO 309:READ A
820 IF A=0 THEN A$=" "
830 IF A=1 THEN A$="!":M=6
840 IF A=2 THEN A$='"':M=5
850 IF A=3 THEN A$="#":M=3
860 IF A=4 THEN A$="%"
870 COLOR M:LOCATE C,D:PRINT A$
880 C=C+1:IF C=31 THEN C=0:D=D+1
890 NEXT I
900 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
910 DATA 3,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1,1,1,0,0,0,1,1,0,3
920 DATA 3,0,1,0,0,1,1,0,1,0,0,0,0,1,1,0,0,0,1,1,0,1,0,0,1,0,1,0,0,1,3
930 DATA 3,0,1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,1,0,0,1,0,1,0,0,1,3
940 DATA 3,0,1,0,0,0,1,0,1,1,1,1,0,0,1,1,0,1,1,0,0,1,1,1,0,0,1,1,1,1,3
950 DATA 3,0,1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1,0,1,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,1,3
960 DATA 3,0,1,0,0,1,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1,0,1,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,1,3
970 DATA 3,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0,1,0,0,0,0,1,0,0,1,3
980 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3
990 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
995 RETURN
999 REM *** ALIAN MOVE ***
1000 COLOR 5,,1:I=I+1:IF I>0 THEN I=0
1010 RANDOMIZE:R=INT(RND(0)*4)
1020 IF R<=1 THEN B3=SGN(X-X(I)):GOTO 1060
1030 IF R=2 THEN B4=SGN(Y-Y(I)):GOTO 1060
1040 B3=(R>=3)*SGN(X-X(I))
1050 B4=(R>=3)*SGN(Y-Y(I))
1060 IF PEEK($C100+Y(I)*32+X(I))=$5 THEN B3=0:B4=0:GOTO 1200
1070 P(I)=PEEK($C100+(Y(I)+B4)*32+X(I)+B3)
1075 IF (P(I)=$2)+(P(I)=$1)+(P(I)=$3)+(P(I)=$5)=1 THEN B3=0:B4=0
1080  M3=(P(I)=$4)+1:ON M3 GOTO 1090,1500
1090 LOCATE X(I),Y(I):PRINT " "
1100 P1(I)=PEEK($C100+(Y(I)-1)*32+X(I))
1110 P2(I)=PEEK($C100+(Y(I)+1)*32+X(I))
1120 P3(I)=PEEK($C100+Y(I)*32+X(I)+1)
1130 P4(I)=PEEK($C100+Y(I)*32+X(I)-1)
1140 M2=((P1(I)<>$0)*(P2(I)<>$0)*(P3(I)<>$0)*(P4(I)<>$0)=1)+1
1145 ON M2 GOTO 1150,1250
1150 X(I)=X(I)+B3:Y(I)=Y(I)+B4
1160 LOCATE X(I),Y(I):PRINT '"'
1170 GOTO 210
1200 COLOR 5,,1:LOCATE X(I),Y(I):PRINT "%"
1210 IF (U>0)*(Q>=14)=1 THEN Q=2:V=V+1:GOTO 200
1215 IF U>0 THEN Q=Q+1:S=S+100:SOUND 100,2:SOUND 50,3:V=V+1:GOTO 200
1220 GOTO 210
1230 REM  *** ALIAN BOMb ***
1250 FOR F=1 TO 5:SOUND 100*5,2:NEXT F:U=U+1:GOTO 1200
1260 REM *** ALIAN PRINT ***
1300 RANDOMIZE:FOR I=0 TO 0
1310 X(I)=INT(RND(1)*23)+1
1320 Y(I)=INT(RND(1)*8)+1
1330 COLOR ,,1:LOCATE X(I),Y(I):PRINT '"':NEXT :GOTO 210
1340 GOTO 210
1500 N=N-1:SOUND 80,9:GOSUB 1900:COLOR ,,0:LOCATE 22,15:PRINT N:IF N<0 THEN 1520
1510 GOTO 210
1520 REM *** GAME OVER ***
1530 COLOR ,,0:LOCATE 15,10:PRINT "GAME OVER "
1580 COLOR ,,0:LOCATE 10,18:PRINT "AGAIN GAME (y/n)?"
1590 PICK K:IF K=121 THEN GOTO 10
1600 IF K=110 THEN COLOR ,,0:CLS:END
1610 GOTO 1590
1700 REM  *** START ***
1710 CLS:COLOR 6,,1
1715 LOCATE 9,3:PRINT "!!!";SPC(8);"!!!"
1716 COLOR ,,0:LOCATE 14,3:PRINT "ROCK":COLOR ,,1
1720 LOCATE 9,5:PRINT "!":COLOR ,,0:LOCATE 15,5:PRINT "***  ROCK"
1730 COLOR 5,,1:LOCATE 9,7:PRINT '"':COLOR ,,0:LOCATE 15,7:PRINT "***  ｴｲﾘｱﾝ"
1740 COLOR 2,,1:LOCATE 9,9:PRINT "$":COLOR ,,0:LOCATE 15,9:PRINT "***  ﾗｲﾄMAN"
1750 COLOR 3,,1:LOCATE 9,11:PRINT "#":COLOR ,,0:LOCATE 15,11:PRINT "***  ｳｵｰﾙ"
1760 COLOR 5,,1:LOCATE 9,13:PRINT "%":COLOR ,,0:LOCATE 15,13:PRINT "***  FRAG"
1850 FOR F=0 TO 50:SOUND 10*F+F,1:SOUND 100+F,1:NEXT
1860 LOCATE 10,20:PRINT "HIT SPACE KEY !!":PICK K:IF K=32 THEN RETURN
1870 GOTO 1860
1880 REM *** ﾗｲﾄ MAN ***
1900 RANDOMIZE:LOCATE X,Y:PRINT " "
1910 X=INT(RND(1)*28)+1
1920 Y=INT(RND(1)*8)+1
1930 COLOR 2,,1:LOCATE X,Y:PRINT "$"
1940 FOR F=1 TO 30:SOUND 10*F+F,2:SOUND 1000-F*F,2:NEXT
1950 RETURN
```


★ヤギがおにぎりを持ってハイキングに行きました。おにぎりの中味はなんでしょう？答え―ウンメェ〜！（大阪府泉市・**読み人知らず16才**）……**【影：まちがい!!**正解はおにぎりが冷たくなってたのでヒャッケ〜〜→シャケ！**】**

JR-200用

移植版 BASE ATTACK

谷川百明生



ＭＺのゲームをＪＲ用に移植してみました。くわしくは，ベーマガ'83年４月号のＭＺ用「ＢＡＳＥ ＡＴＴＡＣＫ」(76ページ) を参考にしてください。

遊びかた

キー操作は，カーソル・キーとスペース・キーです。いん石は破壊できなくて，エネルギー・タンクはタンクのみ得点，戦車は前輪部だけ得点できます。また戦車の発射したミサイルは，追尾ミサイルです。

CHECKER FLAG

編：キャラクタ・データがリストのまん中で区切られていて打ちこみやすそうですね。

Dr.D：これだと，読者も楽だな。ただ，ＬＯＣＡＴＥ命令が多すぎる。これは直したほうがいいな。

影：ＬＯＣＡＴＥ文を使うのは，基本的にはおかしくないけど，プログラム中でだらだら長くなる場合は工夫が必要だってことなんだ。たまにはいいこと言うだろ？

Dr.D：たまにはだな。ほんの，たまにな！

プログラム＆ゲーム・テクニック

１分ほどしたら洞窟内に入りますが，最初ＴＩ＄というのがタイム＄だということに気づかなくて，ずっと外にいたままでした。

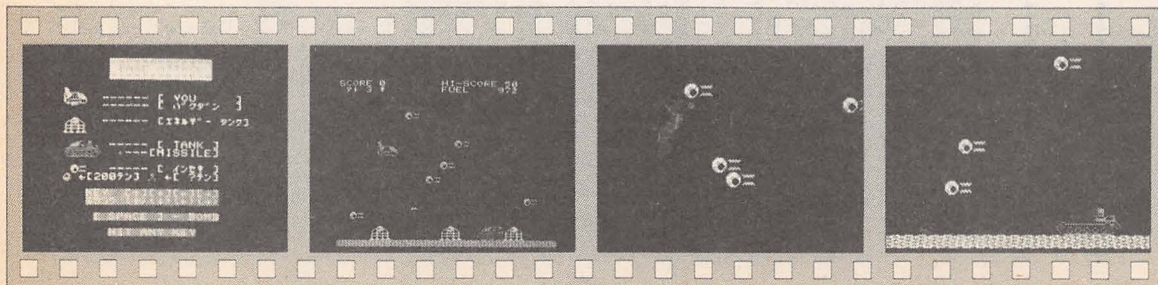
それから，論理演算の結果が真ならー１になることに気づかず，画面から出てはエラーばかり出していました。

ゲームをして最初に思うことは，「追尾ミサイルの追跡で，すぐにやられてしまう」ということだと思います。でも，いくら「追尾ミサイル」といっても，自動追尾ではないのです。

戦車からコントロールされているので，やられる前に戦車を破壊するのが一番良い方法でしょう。

また戦車が消えてしまうまで逃げまくるということや，戦車の上部が消えているときに前部に体当たりすることもできますが，あまりよくありません。

戦闘機は，当たってもやられない部分があるので，破壊不能なキャラクタでも，消してしまうことならできます。



《写真１》キー操作の説明。キャラに工夫あり！
《写真２》めざすは敵タンク。ミサイルを発射!!
《写真３》いん石にぶつかり落っこちるー
《写真４》ドカーン!! 追尾ミサイルもコワ～イ!!

★表紙が薄く読んでると汗でフニャフニャになる。それで学校に持ってくとグチャグチャになってしまう。もっと厚くしてくれ！(福岡市・天野康隆15才)……【編：ん，ベーマガが厚くなってる!!影：編集部の汗なのだ！】

移植版 BASE ATTACKのプログラム・リスト

```
100 REM ************************
110 REM BASE ATTACK   For JR-200
120 REM ************************
130 POKE 0,0:A=STICK(0):TEMPO 109:RANDOMIZE
140 COLOR 7,0,0:PRINT "Wait 6 sec."
150 FOR I=$7000 TO $7056:READ B$:B=VAL("$"+B$):BB=BB+B:POKE I,B:NEXT
160 IF BB<>$2A84 THEN BEEP:COLOR 7,0,0:PRINT "Data miss error":END
170 FOR I=$C000 TO $C0FF:READ B$:POKE I,VAL("$"+B$):NEXT
180 FOR I=$C400 TO $C4FF:READ B$:POKE I,VAL("$"+B$):NEXT
190 CLEAR $6FFF
200 MA=3:SC=0:FU=1000:GOSUB 1120
210 S$="1":PA=1:E1=1:MI=0
220 Z=8:X=3:Y=20:TA=0
230 COLOR 7,0,0:CLS
240 COLOR 7,0,0:LOCATE 0,0:PRINT "SCORE";SC:LOCATE 15,0:PRINT "HI-SCORE";HS
250 COLOR 7,0,0:LOCATE 1,1:PRINT "7k";MA;"#":LOCATE 15,1:PRINT "FUEL"
260 COLOR 2,5,1:LOCATE 0,23:FOR I=0 TO 31:PRINT "O";:NEXT
270 POKE 7,70
280 FOR T=0 TO 10:SOUND 500,1:SOUND 600,1:NEXT
290 A=STICK(0)
300 IF PEEK(7)<10 THEN PA=2/PA:POKE 7,70:E=5
310 LOCATE X,Y:COLOR 7,0,0:PRINT S1$;
320 FU=FU-1:LOCATE 22,1:COLOR 7,0,0:PRINT FU:IF FU<1 THEN 980
330 IF A=29 THEN X=X-2+(X<2)+(X<2):GOTO 380
340 IF A=28 THEN X=X+1-(X=29):GOTO 380
350 IF A=30 THEN Y=Y-1+(Y=3):GOTO 380
360 IF A=31 THEN Y=Y+1-(Y=20):GOTO 380
370 IF (A=32)*(MI=0) THEN MI=1:S$="8":X1=X+1:Y1=Y+2:SOUND 1000,1
380 C=PEEK($C123+X+Y*32)+PEEK($C101+X+Y*32)
390 IF (C=0)+(C=32)+(C=64) THEN 410
400 GOTO 880
410 IF MI=1 THEN LOCATE X1-1,Y1:COLOR 7,0,0:PRINT "  ";
420 A=USR($7000):LOCATE X,Y:COLOR 6,0,1:PRINT MY$;S$;"2";
430 LOCATE 31,23:COLOR 2,5,1:PRINT "O";
440 IF MI<>1 THEN 540
450 LOCATE X1-1,Y1:COLOR 7,0,0:PRINT "  ";:X1=X1+(X1<30):Y1=Y1+1
460 CC=PEEK($C100+X1+Y1*32)
470 IF (CC=$8F)+(CC=$86)+(CC=$87) THEN MI=0:S$="1":GOTO 540
480 IF (CC=0)+(CC=32) THEN 520
490 IF CC=$6 THEN FU=FU+50:SOUND 700,10
500 IF CC=$3 THEN SC=SC+INT(RND(1)*100)+1:SOUND 800,10:GOSUB 1420
510 IF CC=$B THEN SC=SC+200:SOUND 900,10:GOSUB 1420
520 LOCATE X1-1,Y1:COLOR 2,0,1:PRINT "9";:COLOR 6:PRINT ":";
530 IF (Y1>21)+(X1>31) THEN MI=0:S$="1":LOCATE X1-1,Y1:COLOR 7,0,0:PRINT "  ";
540 ON PA GOTO 550,770
550 IF RND(1)<.05 THEN LOCATE 28,21:COLOR 5,0,1:PRINT E1$;:GOTO 610
560 COLOR 3,0,1
570 IF RND(1)<.3 THEN LOCATE 29,5+INT(RND(1)*15):PRINT "FG";:GOTO 610
580 IF RND(1)>.95 THEN LOCATE 29,22:COLOR 1,0,1:PRINT "#";
590 COLOR 4,0,1
600 IF (RND(1)<.05)*(TA=0) THEN TA=1:AX=26:LOCATE AX,21:PRINT E2$;:XX=AX+4:V=20
610 IF AX<2 THEN TA=0
620 IF TA=0 THEN 760
630 SOUND 100,1
640 CA=PEEK($C3C0+AX)+PEEK($C3C1+AX)
650 IF CA=55 THEN 680
660 LOCATE AX,21:COLOR 2,,1:PRINT B1$;:FOR I=1 TO 30:SOUND 50,1:SOUND 100,1:NEXT
670 LOCATE AX,21:COLOR 7,0,0:PRINT S2$;:TA=0:SC=SC+50:GOSUB 1420:GOTO 620
680 AX=AX-1
690 IF MS=0 THEN V=20:MS=1:XX=AX+4
700 IF MS<>1 THEN 760
710 PE=PEEK($C0FF+XX+V*32):LOCATE XX-1,V:COLOR 7,0,0:PRINT " ";
720 XX=XX-2*(XX>X+3)+(XX<X+3)*(XX<31)
730 V=V-(V>Y+1)+(V<Y+1):IF (V<3)+(XX<3) THEN MS=0:LOCATE XX-1,V:PRINT " ";
740 IF (PE=$9)+(PE=$11) THEN 880
750 LOCATE XX,V:COLOR 4,0,1:PRINT ",";
760 GOTO 290
770 COLOR 2,0,1:FOR I=2 TO 22:LOCATE 30,I:PRINT "N";:NEXT
780 IF E<4 THEN E1=-E1:GOTO 810
790 IF E>12 THEN E1=-E1:GOTO 810
800 IF RND(1)>.8 THEN E1=-E1
810 E=E+E1
820 COLOR 7,0,0:FOR I=E TO E+Z:LOCATE 30,I:PRINT " ";:NEXT
830 IF ZA=20 THEN ZA=0:Z=Z-1:IF Z<5 THEN Z=8
840 IF Z>6 THEN IF RND(1)<.05 THEN LOCATE 28,E+Z:COLOR 5,0,1:PRINT E1$;
850 ZA=ZA+1
860 IF RND(1)>.9 THEN LOCATE 30,21:COLOR 6,0,1:PRINT "+";
870 GOTO 290
880 MA=MA-1
890 LOCATE X,Y:COLOR 2,0,1:PRINT B4$;
900 FOR I=1 TO 5:SOUND I*50,1:NEXT I
910 LOCATE X,Y:COLOR 7,0,0:PRINT S1$;
920 Y=Y+1:LOCATE X,Y:COLOR 6,0,1:PRINT B2$;
930 SOUND 100,1:IF Y<20 THEN 910
940 LOCATE X,Y:COLOR 2,0,1:PRINT B3$;
950 FOR I=1 TO 30:SOUND 500,1:SOUND 300,1:SOUND 100,1:NEXT
960 IF MA=0 THEN 980
970 COLOR 7,0,0:CLS:GOTO 210
980 COLOR 7,0,0:CLS:LOCATE 0,8
990 COLOR 4,0,0
1000 PRINT " ┌──┐ ┌──┐ ┌┐┌┐ ┌──┐ ┌──┬  ┬──┐ ┌──┐";
1010 PRINT "|   || ||||| |   ||   || !   !";
1020 PRINT "|  ┌ ├──┤|└┘|├──  |   ||   |├──  ├──┤";
1030 PRINT "|   ||   ||   ||   |   ||   ||   | └┐";
1040 PRINT "└───┴   ┴└   ┘└───┘ └───┘└───┘└───┘└   └";
1050 LOCATE 8,15:COLOR 6:PRINT "Your score is";SC
1060 LOCATE 10,17:COLOR 1,5,0:PRINT "HIT [Y/N] KEY"
1070 IF SC>HS THEN HS=SC
1080 FOR I=1 TO 10:SOUND 1000,1:SOUND 1100,1:NEXT
1090 E$=CHR$(STICK(0)):IF E$="y" THEN 200
1100 IF E$="n" THEN COLOR 7,0,0:POKE 0,$40:S=STICK(0):CLEAR:END
1110 GOTO 1090
1120 COLOR 7,0,0:CLS:COLOR 1,5:LOCATE 10,0:PRINT "============="
1130 LOCATE 10,1:PRINT " BASE ATTACK "
1140 LOCATE 10,2:PRINT "============="
1150 LOCATE 4,4:COLOR 6,0,1:PRINT ' !"'
1160 LOCATE 4,5:PRINT "()*";:COLOR 7,,0:PRINT "  ------ [ YOU     ]"
1170 LOCATE 4,6:COLOR 6,,1:PRINT "012";:COLOR 7,,0:PRINT "  ------ [ ﾊﾞｸﾀﾞﾝ  ]"
1180 LOCATE 4,8:COLOR 5,,1:PRINT "%&'";:COLOR 7,,0:PRINT "  ------ [ｴﾈﾙｷﾞｰ ﾀﾝｸ]"
1190 LOCATE 4,9:COLOR 5,,1:PRINT "-./"
```

★ＯＦＡ…あなたは洞窟から出られなくなった。①おっ，別れ道だ。右➡②，左➡③。②あっ，影だ‼ギャーッ‼アホになってオワリ。③やった～，出口だ‼(鹿児島県肝付郡・**新村真一16才**)……【**編：アホベンチャーね！**】

```
1200 LOCATE 4,11:COLOR 4:PRINT "34567";:COLOR 7,,0:PRINT " ----- [ TANK ]"
1210 LOCATE 4,12:COLOR 4,,1:PRINT ";<=>?";:COLOR ,,0:PRINT "  ";:COLOR 4,,1
1220 PRINT ",";:COLOR 7,,0:PRINT "---[MISSILE]"
1230 LOCATE 5,14:COLOR 3,0,1:PRINT "FG";:COLOR 7,0,0:PRINT "   ----- [ インセキ ]"
1240 LOCATE 4,15:COLOR 6,0,1:PRINT "+";:COLOR 7,0,0:PRINT " ←[200テン] ";
1250 COLOR 1,0,1:PRINT "#";:COLOR 7,0,0:PRINT " ←[ ?テン]"
1260 LOCATE 7,17:COLOR 5,1,0:PRINT "KEY  [↑][↓][←][→]"
1270 LOCATE 7,18:PRINT "ホウコウ (↑)(↓)(←)(→)"
1280 LOCATE 8,20:PRINT "[ SPACE ] - BOMB"
1290 LOCATE 10,22:COLOR 6:PRINT "HIT ANY KEY"
1300 FOR I=0 TO 1:I=STICK(0):NEXT
1310 SOUND 1000,10:SOUND 1500,5
1320 C1$=CHR$(29)+CHR$(29):C2$=C1$+CHR$(29)+CHR$(31)
1330 MY$=' !"'+C2$+"()*"+C2$+"0"
1340 E1$="%&'"+C2$+"-./":E2$="34567"+C1$+C2$+";<=>?"
1350 B1$="XYZZYX"+C1$+C1$+C1$+CHR$(31)+"[¥$]¥["
1360 B2$="@AB"+C2$+"HIJ"+C2$+"PQR"
1370 B3$="CDE"+C2$+"KLM"+C2$+"STU"
1380 B4$="VW"+C1$+CHR$(31)+"^_"
1390 S1$="   "+C2$+"   "+C2$+"   "
1400 S2$="      "+C1$+C1$+C1$+CHR$(31)+"      "
1410 RETURN
1420 COLOR 7,0,0:LOCATE 5,0:PRINT SC:RETURN
1430 REM マシンゴ データ
1440 DATA CE,C1,40,FF,70,58,CE,C5, 40,FF,70,5A,86,07,FE,70
1450 DATA 58,6F,00,C6,20,08,5A,26, FC,FF,70,58,FE,70,5A,A7
1460 DATA 00,C6,20,08,5A,26,FC,FF, 70,5A,8C,C8,00,26,DF,CE
1470 DATA C1,40,FF,70,58,CE,C5,40, FF,70,5A,FE,70,58,A6,01
1480 DATA A7,00,08,FF,70,58,FE,70, 5A,A6,01,A7,00,08,FF,70
1490 DATA 5A,8C,C8,00,26,E5,39
1500 REM キャラクタ データ
1510 DATA 00,E0,F0,F8,78,7C,BD,8F, 00,00,00,00,00,00,FE,03
1520 DATA 00,00,00,00,00,00,00,C0, 18,3C,3C,18,24,5A,C3,C3
1530 DATA 52,89,A0,0A,55,2A,85,5A, 00,00,00,03,0C,10,20,20
1540 DATA 18,7E,FF,06,FF,FD,99,81, 00,00,00,C0,30,08,04,04
1550 DATA BF,9F,9E,9C,F0,C3,C4,C8, 4B,03,4B,01,48,FF,00,00
1560 DATA F0,F8,FC,FE,FE,1F,81,41, 14,2A,45,82,55,AA,54,28
1570 DATA 00,00,18,34,2C,18,00,00, 3F,20,20,3F,20,20,71,FB
1580 DATA FF,81,81,FF,81,81,C3,E7, FC,04,04,FC,04,04,8E,DF
1590 DATA 49,3E,00,00,00,00,00,00, FF,C8,FE,C8,00,00,00,00
1600 DATA 42,FC,00,00,00,00,00,00, 00,00,00,00,01,03,04,3F
1610 DATA 00,07,3F,FF,FF,FF,00,FF, 78,C4,C2,99,9C,1E,00,FF
1620 DATA 3C,3C,3C,24,BC,43,7E,FF, 00,00,00,00,F0,10,10,F8
1630 DATA FF,00,00,00,00,00,00,00, 00,00,20,08,96,08,20,00
1640 DATA 00,00,00,C8,FE,C8,00,00, 46,99,24,2A,24,10,0C,03
1650 DATA 00,FF,00,63,94,94,63,FF, 00,FF,00,18,A5,A5,18,FF
1660 DATA 01,FE,00,C6,29,29,C6,FF, 84,72,29,55,24,08,30,C0
1670 DATA 00,00,00,00,00,00,01,01, 3F,20,70,8C,87,87,03,01
1680 DATA EF,7F,3F,FE,FE,FC,F8,F0, 04,00,01,00,05,10,00,00
1690 DATA 00,02,04,00,20,00,06,00, 00,00,08,20,40,02,00,0A
1700 DATA 3C,7E,ED,D3,E1,A1,52,3C, 00,55,2A,00,00,2A,55,00
1710 DATA 7E,80,80,80,80,80,60,18, 94,41,40,40,40,55,40,8F
1720 DATA 78,08,4C,1B,09,09,52,1C, 10,00,24,00,10,04,C2,80
1730 DATA 00,22,00,00,22,80,09,10, 20,00,21,00,84,00,11,00
1740 DATA 94,BF,FE,7C,3E,EB,66,22, 4F,F4,2F,F2,4F,F4,2F,F2
1750 DATA 07,01,01,01,01,01,00,00, 3F,3F,7F,7F,7F,7F,FF,78
1760 DATA 80,F0,C0,80,80,00,00,00, 22,00,08,00,02,00,00,00
1770 DATA 01,94,00,43,E9,58,14,28, 04,D0,00,40,00,00,00,00
1780 DATA 61,92,8A,52,2A,04,79,82, 86,49,51,4A,54,20,9E,41
1790 DATA 00,42,00,08,00,20,04,00, 00,48,00,24,80,20,09,00
1800 DATA 00,52,28,40,2A,00,49,22, 04,50,85,50,02,D8,01,24
1810 DATA 02,55,8A,41,14,A2,55,2A, 6A,95,4A,B4,56,29,AC,5D
1820 DATA 82,79,04,2A,52,8A,92,61, 41,9E,20,54,4A,51,49,86
```

評…リアルすぎてコワイな！(編)

by 斉藤厚子

われら都立八王子東高校 マイクロ・コンピュータ同好会 じゃん！

右下の写真は，東京都立八王子東高校のマイクロ・コンピュータ同好会のみなさんです。設立は昨年(59年)の4月で，現在23名の会員がいます。おもな活動は，各人が自由な発想のもとで作った，ゲームや学習用プログラムを持ちよって，お互いに批評しあうこと。でも彼らにとっての一番の望みは，一日でも早く部に昇格することだそうです。ガンバレ!!

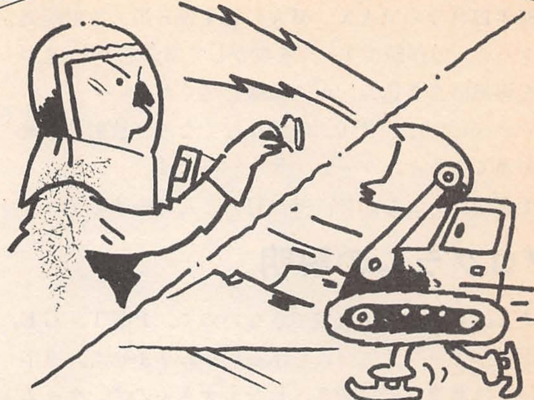
★音楽ソフトを多くしてください。僕も送りますからね！(埼玉県久喜市・木村栄一16才)……【編：いつでもどうぞ！CSコーナーでどしどし紹介しますよ。影：プログラムが組めないならカラオケでも送っとくれ！】

JX用

移植版

SKATING/放射能処理ゲーム

スカル・リーダー



IBMから発売になったJXは，さすがIBMというだけあって，16ビット，2ディスク，漢字実装，無線キー・ボードと，スゴイ機能ばかり！

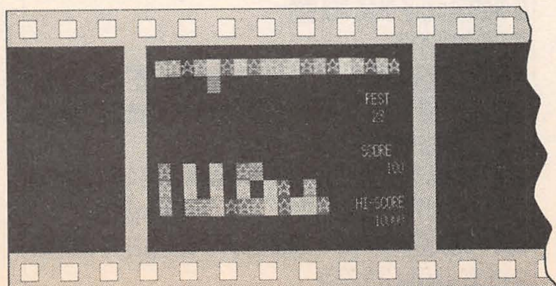
また内容的にも，APPLEよりもずっと国産機に近いBASICで，さらにテキストとグラフィック画面の重ね合わせやパレットなど，国産のPC－8801を意識した感じがしました。

ただし，PAINTが16ビット機のわりには遅く，グラフィック関係は少し弱いような気がします。

でも，テキスト画面は，CHR$(　)で漢字が使え，文字色や背景色をキャラ単位で指定できるなど，X1ターボとJR－200を組み合わせた感じになっていて，漢字と背景色を組み合わせたキャラを20字×10行モードで表示すれば，カーソル移動命令なしで大きなキャラを表示できて，ゲームには便利だと思います。

ゲームの説明（移植版SKATING）

84年12月号のベーシックマスターLⅢマーク5用「SKATING」の移植です。国産機に慣れた人には，ワープロみたいなキー・ボードが使いにくいでしょうが，がんばって打ちこんでください。



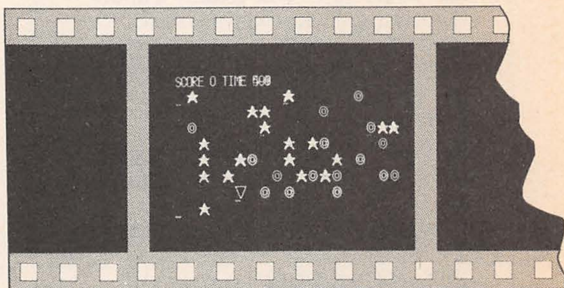
《写真1》SKATINGの実行画面

上から落ちてくる☆を※で受けとめ，もとにもどしてください。

受けとめないでいると，氷がじゃまで身動きできなくなり，残りが0になると，ゲーム・オーバーです。

また，隠れエクステンドとして，赤い★をもどすとその縦一行に，また青い☆を残り10以下のときにもどすと，それぞれ全画面がクリアされて，ゲーム進行が楽になります。

プログラムは，もとのLⅢ用のものを少し改造する形で直し，JX用に手直したので，両方をくらべて改造のしかたを勉強しましょう。それから，JXはJR－100と同じように，LOCATEのXとYが逆で，3原色の赤と緑のビットも逆（赤＝4，緑＝2）なのに注意しましょう！



《写真2》放射能処理ゲームの実行画面

CHECKER FLAG

編集長：今月から，話題の新作パソコンJXの登場です。これから毎号プログラムを掲載しますが，JXユーザーのみなさんも，どしどし作品をお送りください。

★84年11月号P.60の人へ！北緯35°，西経112°付近にフェニックスがあったぞ！（滋賀県大津市・**いわっくんだぞー**14才）……【**影**：私のアパートの近くにもフェニックスがあるよ。**編**：あれはパチンコ屋でしょ！**影**：当たり!!】

ゲームの説明（放射能ゲーム）

84年11月号のＭＡＸ　ＭＡＣＨＩＮＥ用「放射能処理ゲーム」の移植です。▽を動かして爆弾をとり，まわりを爆風にまき込み，☆を破壊してください。

▽が☆に当たったり，時間がなくなって放射能おせんが多くなると，ゲーム・オーバーです。

１画面ゲームなので，ぜひ打ちこんでみましょう!!

プログラムの説明

ＪＸはキャラクタ定義できないので，ＰＵＴ，ＧＥＴか漢字キャラでゲームを作るしかありません。漢字キャラは簡単に表示でき，しかも大きいので，ゲームに使うとスピードが速くなるみたいです。

グラフィック命令には，ＡＮＤ，ＯＲなどのビット操作がないので，他機からの移植は苦しいと思います。

移植版ＳＫＡＴＩＮＧのプログラム・リスト

```
10 KEY OFF:SCREEN 0:WIDTH 40,10:DEFINT A
-Z:CLS
20 A$=CHR$(344):B$=CHR$(357):C$=CHR$(32,
32)
30 DIM KY(256),SCRX(5),SCRY(5)
40 FOR A=1 TO 5:READ X,SCRX(A),SCRY(A):K
Y(X+48)=A:NEXT
50 DATA  8, 0,-1,  5, 0, 1,  2, 0, 2
60 DATA  4,-2, 0,  6, 2, 0
90 RANDOMIZE TIME
100 HI=100
110 X=15 : Y=5  : YY=3 : XX=1 : SC=0 : T
=50 :CL=1 :C=6 :XXX=1 :CLL=1
115  SOUND ON:PLAY "c","e","g"
120 FOR I=1 TO 37 STEP 2:COLOR 7,INT(RND
(1)*6+1):LOCATE 1,I:PRINT A$;:NEXT
140 COLOR 3,0:LOCATE 3,33:PRINT "REST":L
OCATE 6,32:PRINT "SCORE":LOCATE 9 ,31:PR
INT "HI-SCORE"
150 GOSUB 400
160 COLOR 6,0:LOCATE 4,34:PRINT USING "#
#";T:LOCATE 7,32 :PRINT USING "#####00";
SC
170 LOCATE 10,32 :PRINT USING "#####00";
HI;
180 K=ASC(INKEY$+CHR$(1)):KO=KY(K):
190 IF T=0 THEN 410
195 LOCATE Y,X:COLOR 7,0:PRINT C$
200 IF SCREEN (Y+SCRY(KO),X+SCRX(KO))<>3
44 THEN AX=X+SCRX(KO):AY=Y+SCRY(KO)
210 IF AX>1 AND AX<27 THEN X=AX
220 IF AY>1 AND AY<9  THEN Y=AY
260 LOCATE Y,X:COLOR 1,6:PRINT B$
270 LOCATE YY-1,XX:COLOR 2,0 :PRINT C$
280 LOCATE YY,XX:  COLOR 7,CL:PRINT A$
290 YY=YY+1:IF YY=10 OR SCREEN (YY,XX)=3
44 THEN YY=5:T=T-1:GOSUB 400:GOTO 160
310 IF SCREEN(YY+1,XX)=357 THEN 350
320 IF X=XX AND Y=YY THEN LOCATE Y,X:PRI
NT B$:YY=YY-1:GOTO 350 ELSE 180
340 COLOR 2,C:LOCATE Y,X:PRINT B$:COLOR
0,CL:LOCATE  YY,XX:PRINT A$
350 COLOR 3,0:LOCATE YY-1,XX:PRINT C$
360  IF ASC(INKEY$+CHR$(1))=&H38 THEN IF
 Y>1 THEN Y=Y-1:YY=YY-1:LOCATE Y+1,X:PRI
NT C$
370 LOCATE Y,X:COLOR 7,0:PRINT C$
375 IF Y=2 AND CL=4 THEN PLAY "c":COLOR
7 ,0:FOR I=2 TO 10:LOCATE I,X:PRINT C$;:
NEXT
376 IF Y=2 AND CL=1 AND T< 10 THEN PLAY
"e":T=50:COLOR 7,0:FOR I=2 TO 9 :PRINT"
                                   ";:NEXT
380 IF Y=2 THEN PLAY "c":SC=SC+1:LOCATE
YY,XX:COLOR 1,CL:PRINT A$ :COLOR 2,0:GOS
UB 400:GOTO 160
390 GOTO 340
400 LOCATE 1,XXX:COLOR 7,CL:PRINT A$:PLA
Y "b"
405 YY=3:XX=XXX:CL=CLL:XXX=INT(RND(1)*13
)*2+1:CLL=INT(RND(1)*6+1):LOCATE 1,XXX:C
OLOR CLL,7:PRINT A$:LOCATE YY-1,XX:COLOR
 7,CL:PRINT A$:RETURN
406 YY=3:XX=XXX:XXX=INT(RND(1)*14)*2+1:C
L=INT(RND(1)*6+1):LOCATE YY-2,XXX:COLOR
CL,7:PRINT A$:RETURN
410 IF SC>HI THEN HI=SC
420 COLOR 3:LOCATE 4,6:PRINT "g a m e
o v e r"
430 LOCATE 5,6 :PRINT"t r y  a g a i n
?"
440 IF INKEY$="y" THEN CLS:GOTO 110
450 IF INKEY$="n"THEN COLOR 7,0,0:CLS:EN
D
460 GOTO 440
10000 FOR A=300 TO 10000:PRINT A;CHR$(A)
,:NEXT
```

移植版放射能処理ゲームのプログラム・リスト

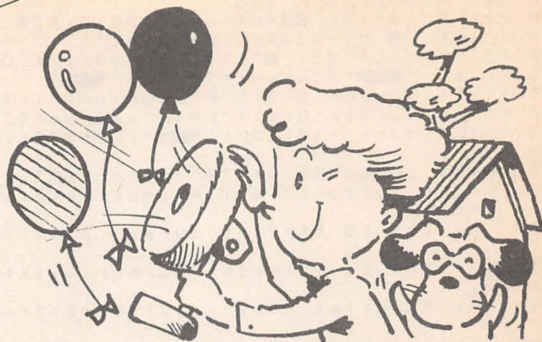
```
1 SCREEN 0:WIDTH 40,10:X=11:Y=8:CLS
5  FOR A=1 TO 500 :PRINT" ";:NEXT:KEY OFF
10 PRT$="★":GOSUB 1000:PRT$="@":GOSUB 1000:K=K+1:IF K=521 THEN 2000
20 LOCATE Y,X:PRINT " ":KY=ASC(INKEY$+CHR$(1))-48:X=X+((KY=6 )*(X<34)-(KY=4 )*(X
>5))*2:Y=Y-(KY=8 )*(Y>3)+(KY=2 )*(Y<8)
60 CH=SCREEN(Y,X):IF CH=345 THEN 2000
70 IF CH=348 THEN 100
80 LOCATE Y,X:PRINT CHR$(355);:LOCATE 1,1:PRINT"SCORE";S;"TIME";520-K:GOTO 10
100 SOUND ON:PLAY "c","e","g":FOR B=Y-2 TO Y+2:FOR A=X-4 TO X+4 STEP 2::CH=SCREE
N (B,A):IF CH=345 THEN S=S+10:K=K-1
110 FOR C=0 TO 6:COLOR 7,C:LOCATE B,A:PRINT "O";:NEXT C:NEXT A:NEXT B:COLOR 7,0
120 FOR B=Y-2 TO Y+2:LOCATE B,X-4:PRINT "          ";:NEXT B:GOTO 60
1000 P=INT(RND*19)*2+1:Q=RND*8 +1  :COLOR RND*6+1:IF SCREEN(Q,P)<>32 THEN RETURN
1010 LOCATE Q,P:PRINT PRT$:RETURN
2000 PRINT"GAME OVER ":END
```


★新ソフト発売!!しかし買いに行けぬ外国生活のつらさ。ああ，時代にとり残される！（西ドイツ・森永憲治14才）……【影：♪は～るばるきたでハガキが～♪編：森永くん！通信販売もできるからネ！影：イッヒリーベ！】

M5(BASIC-Ⅰ)用

せんぷうき

YOUNGER



あそびかた

左から現われる風船を，壁や天井のクギにぶつけないようにして，右端のゴールまで運んでください。

キー操作

RUNすると，タイトルがでます。左のシフト・キーを押すと，ゲームが始まります。

←→で左右に動かし，せんぷうきの風をうまく使って，風船を右端のゴールへ移動させます。

CHECKER FLAG

Dr.D：論理式で，キー入力処理をやっているのがいいな。M５はリストがすっきりしていて見やすいし，スプライトで，動きもなめらかだ。ただ，画面が少しさびしいのをのぞけばだが。

影：こりゃあ，きびしいお言葉ですね。でもさ，ゲームっていうのはやってみないとわからないもんね。これで，けっこうおもしろいんだよ。ほんとだよ！

UF Program Part-2

MZ-700(Hu)など

ES REVERSE 〈イーエス リバース〉

りすとらん

プログラムについて

内容はよくあるものですが，プログラムが対称的に，かかれており，後ろから打ち込んでも元のプログラムと同じものになります。(ただそれだけ)

CHECKER FLAG

影：タイトルの「ES REVERSE」の"ES"って何のこと？

編：作者によるとエキセントリックセンセーショナルの略だって。

Dr.D：どうせ ただのごろ合わせだろうな。

ES REVERSE のプログラム・リスト

```
1 REM␣1␣OTOG␣6
2 A$="BASIC␣マガジン␣␣"'␣5
3 PRINT␣A$;'␣4
4 ';$A␣TNIRP␣3
5 '"␣␣ンジガマ␣CISAB"=$A 2
6 GOTO␣1␣MER␣1
```

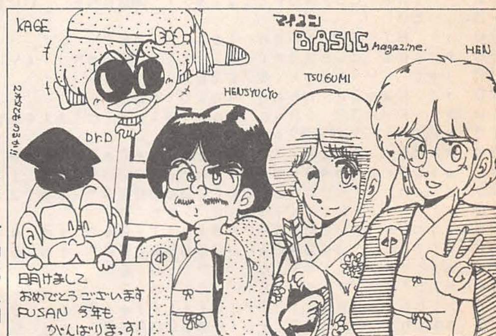
No.4 (Total) By Listrun

★()……【編：このUFPのレイアウトはベーマガ創刊号のものです。従ってOFはまだなかったので休ませていただきます。影：いただきまーす。】

124

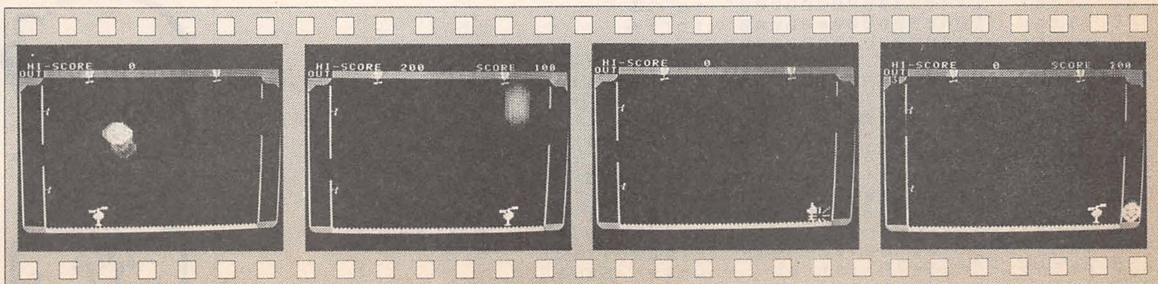
by LISTRUN

評…と、飛んできましたUFP！(編)



by FUSAN

評…はれ着姿でおめでとう!!(一同)



《写真１》フワリフワリと風船が舞います

《写真２》風を当てすぎると，ブワ〜ン!!

《写真３》パン!! ヒュル〜〜〜ンと失敗です

《写真４》はい，これでOKですネ！

★…………(PB－100のゲーム中の音でした)。(徳島県鳴門市・山内崇志15才)……【影：じーっと見れば見るほど連想がわいてきた。編：影さんはなにに見えたの？影：ゴキブリのフンだ!!編：低俗生活維持者の嘆き！】

```
10 let HI=0:gosub 420
20 let SC=0:let GB=0:poke &703A,&28
30 print "■ HI-SCORE";right$("     "+num$(HI),5):print "OUT";
40 print rpt$(29,"■");cursor(8,1);"○";cursor(23,1)"○"
50 print "■■■";cursor(29,2);"■■■"
60 print cursor(0,3);"◤";cursor(31,3)"◥"
70 print cursor(0,4);"|←↓| ";cursor(31,4)" |←↓ |"
80 print cursor(0,23);"■■■";rpt$(26,"┬");"■■";:vpoke &3AFF,&
FF
90 print cursor(8,2);"♣";cursor(23,2)"♣"
100 print cursor(3,6);"┴";cursor(3,17);"┴"
110 return
120 for I=3 to 5:print cursor(2,I);" |";cursor(29,I);"| ";:nex
t
130 for I=6 to 22:print cursor(0,I);"|  |";cursor(29,I);"|  |"
;:next
140 let FX=0:let FY=(rnd(7)+7)*8:print cursor(2,FY/8);" ←↓ ←
↓ ";
150 let AY=rnd(6)+5:print cursor(29,AY);" ←↓ ←↓ ←↓ ←↓ ";
160 let X=64:let JK=0:return
170 if rnd(2)=0 then let FX=FX+4
175 if rnd(9)=0 then let FY=FY+8
180 loc 0 to FX,FY:scod 0,8
190 if FY<24 or FY>160 then goto 270
200 if FX>204 then if(FY>=AY*8)*(FY<=AY*8+17)then goto 320 e
lse goto 270
210 let KY=peek(&702B)
220 let X=X-((X>24)*(KY=54))*4+((X<212)*(KY=55))*4
230 let JK=JK+1:if JK=2 then let JK=0
240 scod 1,JK*4:loc 1 to X,160
250 if(5+X>FX)*(X=<FX)then let FY=FY-8
260 goto 170
270 for I=FY to 168 step 4:loc 0 to FX,I:for J=1 to 100:next
280 poke &70AD,I:print "■";:next:out &20,&E6:scod 0,12
290 for I=&F0 to &FF:out &20,I:for J=0 to 100:next J,I:scod
0,12
300 let GB=GB+1:print cursor(1,2);num$(GB):if GB=5 then goto
 360
310 gosub 120:goto 170
320 for I=FY to 160 step 4:loc 0 to 232,I:for J=0 to 100:nex
t
330 poke &70AD,168-I:print "■";:next:let SC=SC+100
340 print cursor(20,0);"SCORE";right$("     "+num$(SC),5):for
 I=0 to 200:next
350 gosub 120:goto 170
360 print cursor(12,9);"■GAME  OVER":loc 0 to-50,-50:loc 1 t
o-50,-50
370 if HI<SC then let HI=SC
380 print cursor(12,13);"Push  (Y/N)"
390 let KY=peek(&702B)
400 if KY=22 then goto 680
410 if KY=38 then end else cls:goto 360
420 print "■■■":mag 3
430 stchr "01077c760f1f1f0e" to 0
440 stchr "040404e000000000" to 1
450 stchr "c0c0000000000000" to 2
460 stchr rpt$(16,"0")to 3
470 stchr "000404060f1f1f0e" to 4
480 stchr "040404e000000000" to 5
490 stchr rpt$(16,"0")to 6
500 stchr rpt$(16,"0")to 7
510 stchr "0f1f3f7fefffffef" to 8
520 stchr "76391f0f00000000" to 9
530 stchr "0080c0e070f0f070" to 10
540 stchr "e0c0800000000000" to 11
550 stchr "8444241500f10015" to 12
560 stchr "2444840000000000" to 13
570 stchr "2040800000e00000" to 14
580 stchr "8040200000000000" to 15
590 for I=1 to 3
600 stchr "0c0c0cf808181818" to &85,I:for J=128 to 255:stchr
 rpt$(8,"20")to J,I+3:next
610 stchr rpt$(8,"50")to &85,I+3:next
620 stchr "10101017ffe00000" to &83,1
630 stchr rpt$(8,"50")to &83,4
640 stchr "0088ddffffffffff" to &86,3
650 stchr rpt$(8,"a0")to &86,6
660 stchr "e7e7e7e766662424" to &81,1
670 stchr rpt$(8,"b8")to &81,4:scol 0,7:scol 1,&0E
680 scod 0,8:let GB=0:gosub 20:gosub 130
690 print cursor(8,13)"BY  Younger Soft"
700 print cursor(14,10);"せんぷ゜うき"
710 if peek(&702A)<>4 then goto 690
720 gosub 30:gosub 120:goto 170
```



★明日は中間テストなのに，こんなことしてていいのかな？(10/24着)(高知県南国市・**水国博久15才**)……
【**編**：後悔先に立たず。**影**：テストはヒラメキではダメの意。〝こう書いたらと迷ったら先に出さず〟ともいう。】

BOY & GIRL

JUN



STORY

今日は，M子ちゃんの誕生日。KEI君は，誕生パーティに呼ばれ，プレゼントを持って行くことにしました。しかし，ライバルのSEIJI君が，上から「マジック・アップル」を投げつけたり，ペットの「のりゴン」をけしかけてじゃまをします。

あなたは，KEI君を動かして，M子ちゃんの家に行ってください。でもM子ちゃんが言うには，「1分後に来てちょうだい。でも，30秒しか待たないわよ」だそうです。

GAME

自分の移動は，カーソル・キーだけです。入浴中の人が写っている窓にぶつかると，ひっぱたかれて落ちます。逆にそれを利用して，モンスターを落とすこともできます(100点)。

うまく時間内に彼女の窓にたどりつけば，500点のボーナスがでて，1面をクリアします。

CHECKER FLAG

編：リストがずいぶん長いですね。特にデータがね！

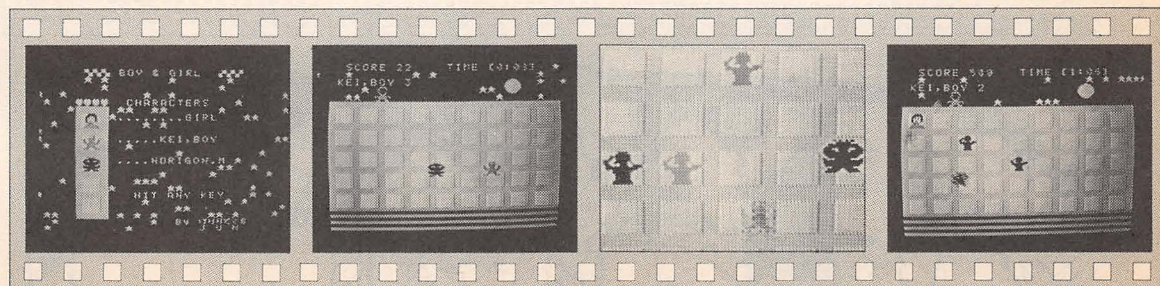
Dr.D：ワシは，これでよいと思うな。キャラ・データをDATA文に入れて，FOR～NEXTで読んでいる。このため，STCHR文が少なくてすむ。それに，キャラも16×16ドットで，しかもカーソル移動命令を使っていて，とってもGOODだ！

編：なるほど，見る目がちがいますね。



評：SC-3000のワンテクです！(編)

by 清水ランジェリー



《写真1》大好きなM子ちゃんに会いにいきます

《写真2》ビルの上にいるのがSEIJI君です

《写真3》わっ，お風呂場をのぞいてしまった!!

《写真4》やっとM子ちゃんに会えた。めでたし！

★**天皇シリーズ第4弾!!**…仁徳天皇はめしをたニントクッテンノ！(宮城県加美郡・笠原章男15才)……【**編**：天皇も他人とめしを食うことがあるんですね。**影**：表現がよろしゅうない。おめしをおめしになられるかな。】

```
10 console 0,1
20 HS=1000:NA$="TAMO":view
30 print "■■■":mag 2
40 for I=0 to 4:read CO
50 L1=I*4:L2=L1+3
60 scod I,L1:scol I,CO
70 for J=L1 to L2:read SP$
80 stchr SP$ to J:next:next
90 data 4:!  MAN DATA
100 data 07041f07cfc7e3f7
110 data 7f3f0f0f0f3ed8f8
120 data e020f8e0f3e3c7ef
130 data fefcf0f0f07c1b1f
140 data 2:! MAN DATA(2)
150 data 070f080814100804
160 data 07037fcf8f0f3c3c
170 data e0f0101008281020
180 data e0c0fef3f1f03c3c
190 data 1:! MONSTER DATA
200 data 0a073f7fe3fbff7f
210 data 3f87ffff7f0f3e7c
220 data 50e0fcfec7dffffe
230 data fce1ffffef07c3e
240 data 6:! BAKUDAN DATA
250 data 000000000101070f
260 data 1f1f1f0703000000
270 data 0000008000000c0e0
280 data f0f0f0e0c0000000
290 data 1:!GIRL DATA
300 data 070f1f1c34343030
310 data 3318070000000000
320 data e0f0f83898981818
330 data 1820800000000000
340 for I=&8C to &8F:read SP$,SC$:stchr SP$ to I,1:stchr SC$
 to I,4:next
350 data 0007070f0f0f0f0f
360 data a9a9a9a9a9a9a9a9
370 data 00080c0c0e0e0e0e
380 data a9a9a9a9a9a9a9a9
390 data 0f0f070e1f3f7fff
400 data a9a9494949494949
410 data f0e0c0c0f8fcfeff
420 data a9a9494949494949
430 color &80,&70:color &E0,&AA:color 242,&D0
440 for I=65 to 90:color I,&A0:next:for I=48 to 57:color I,&
70:next
450 for I=&9C to &9F:read S$
460 stchr S$ to I
470 color I+96,&A0:next
480 for I=7 to 10:scod I,&9C
490 scol I,1:next
500 data 03071f37e7cfe17f
510 data 7f0f0f0707070f0f
520 data c0e0e0e0e0d0cfff
530 data fcf0e0e0e0e0f0f0
540 gosub $SETU
550 SC=0:MAN=3:event 200,2000:HF=0
560 event off
570 len 255:A$="  ":LE=3
580 play "t200o5s3o2*18r8h59f+9a9r8ed+efer8dc+do4abo5cdef9o0
*o7o5","h5o2*o3s5v1014c99c99d99c99o7"
590:cls:erase:C=0:event off
600 print "↓↓↓↓":for I=1 to 5
610 print A$;rpt$(28,"■")
620 for J=1 to 2:S$="■▒"
630 print A$;rpt$(9,S$);"■"
640 next:next:RP$="  "+rpt$(28,"▬")+"■"
650 print RP$;RP$;RP$;RP$;"■"
660 for I=0 to 20:print cursor(rnd(31),rnd(4));"●":next
670 print "■    SCORE 0      TIME [0:00]"
680 print cursor(23,2);"◓↓←←◒"
690 print "■↓↓    KEI,BOY";MAN
700 X=216:Y=144:OX=24:OY=48
710 event on:erase
720 loc 1 to 60,24
730 if play(0)=1 then goto 730 else time$="00:00:00"
740$START:loc 0 to X,Y
750 if rnd(5)<LE then goto 780
760 OX=OX+sgn(X-OX)*2
770 OY=OY+sgn(Y-OY)*2
780 loc 2 to OX,OY
790 if status(3)=1 then goto 810
800 loc 3 to 46,24:move 3 in 3 to#0,rnd(1)+2
810 K=inkey(0)
820 PY=(K=46)*(Y+4<145)-(K=51)*(Y-4>39)
830 PX=(K=55)*(X+4<225)-(K=54)*(X-4>15)
840 if PX=0 and PY=0 then goto 860 else SC=SC+1
850 play,"s0o5132v10eg"
860 X=X+PX*4:Y=Y+PY*4
870 on event gosub 980
880 if C=1 then if X<40 and Y<60 then goto $CLEAR else goto
900
890 if mid$(time$,5,1)="1" then C=1:print cursor(3,6);"┏┗↓←←
┓┛":loc 4 to 24,48
900 if mid$(time$,5,3)="1:3" then print "■↓↓    おそいじゃないの・・・あ
なたなんか きらい!!":play "o4189fe-dc":goto $E
910 C0=coinc(0):C2=coinc(2)
920 if C2>6 then gosub 1360
930 if C0=>1 and C0<>4 then MAN=MAN-1:gosub $RA else goto 95
0
940 locate 10,2:print MAN:if MAN>0 then X=216:Y=144:erase 3,
7,8,9,10:sleep 1:OX=64:OY=48 else goto $E
950 print cursor(9,0);SC:cursor(22,0);right$(time$,4)
960 if SC>HS and HF=0 then HF=1:print cursor(10,22);"HIGH SC
ORE!!":play "o5116cegegegego6cco5"
970 goto $START
980 for I=7 to 10
990 FX=24+rnd(9)*24
1000 FY=48+rnd(9)*24
1010 if FY>144 then FY=200
1020 if FX=24 and FY=48 then goto 990
1030 loc I to FX,FY:next
1040 return
1050$E:sleep 2:print cursor(10,7);"GAME OVER":erase:event of
f:print cursor(3,6);"▒▒↓←←▒▒"
1060 if HS<SC then console 0,0:input "↓   Your Score is High
 Score!!→→→→→→→→↓Your Name?";NA$:HS=SC:console 0,1
1070 print cursor(5,13);"High Score";HS;cursor(8,15);"By  ";N
A$
1080 print "↓↓↓→→→→→→→→Try Again?(Y/N)":$I:I=inkey(0):if I=2
2 then goto 550 else if I=38 then print "■":console 1,1:end
1090 goto $I
1100$RA:O=0
1110 move 0 in 0 to X,188,2
1120 sg 0,200+O,15:O=O+5:sleep 10,1
1130 if status(0)=0 then sg 0,1000,15:for I=1 to 7:X=X+rnd(8
)-4:loc 0 to X,182:sleep 10,1:next else goto 1120
1140 play "1169fedc":sg 0,,0:return
1150$CLEAR:print "■↓↓       ♥♥「きてくれて ありがとう」♥♥     "
1160 print cursor(5,3);"「おれいに 500 てん あげるわ♥」":MAN=MAN+1:eras
e 1
1170 play "h7o5t255s1f4e32f32e16d4e4f4o6c4o5b2.14edcdeba2.d4
132cdc16o4b4o514cdefed+ef+g+bag+abaa2.o5"
1180 LE=LE-1:if LE=-1 then LE=3
1190 SC=SC+500:sleep 6:goto 590
1200$SETU:print "■      ▚▚▚ BOY & GIRL  ▞▞▞"
1210 stchr "1038fe7c386c8200" to &E1,7
1220 for I=1 to 100:X=rnd(31):Y=rnd(21)+1:print cursor(X,Y);
"●";:next
1230 locate 5,5:print "■■■■■"
1240 for I=1 to 5:locate 5,3+I*3:print "■▒▒■↓←←←←■▒▒■↓←←←←■■
■■":next:locate 6,6:print "┏┗←←↓┓┛"
1250 loc 0 to 48,144:loc 4 to 48,48
1260 loc 2 to 48,156:move 2 in 2 to 48,96,3:move 0 in 0 to 4
8,72,2
1270 if status(0)=0 then color 226,&90:print cursor(5,4);"♥♥
♥♥" else goto 1270
1280 print cursor(10,6);"........GIRL"
1290 print cursor(10,9);".....KEI,BOY"
1300 print cursor(10,12);"....NORIGON.M"
1310 print cursor(10,17);"  HIT ANY KEY"
1320 print cursor(11,4);"CHARACTERS":cursor(17,21);"By けりけてく
&↓←←←←←←J U N"
1330 if inkey(0)=0 then goto 1330
1340 return
1350 event off:move 2 in 2 to OX,191,4:sg 2,1000,15:if statu
s(2)=0 then event on:return
1360 erase 3:move 2 in 2 to OX,190,2:$F:sg 2,rnd(23)+1000,15
:if status(2)=0 then play "o5116ceg" else goto $F
1370 SC=SC+100:OY=190:sg 2,,0:erase 8,9,10:sleep 1:return
```


★ワンテク集…M5のBASIC－Iでクリック音を消すには，POKE&701A，16とするといいのです。（北海道旭川市・冨田靖子の愛人）……【編：クリック音とはキーを押したときの音です。影：でないものもあるね。】

MAX MACHINE(ミニベーシック用)

よっぱらいモンスター

コーヒーL



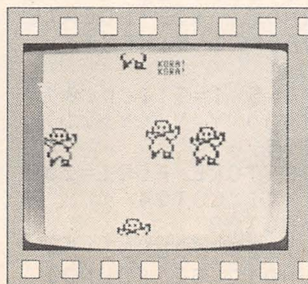
◎STORY

ま夜中に酒を飲んで，酔っぱらったモンスターがいます。そろそろ家に帰ろうと思いましたが，完全に酔っぱらってまっすぐ歩けません。あなたは，モンスターをうまく操作して，周囲の人にぶつからないようにしてください。ぶつかると，「コラ!!」と怒られます。機嫌が悪かったら，2回も怒られます。合計6回怒られたら，ゲーム・オーバーです。また，スコアが2000点をこすと動きが速くなります。

まず**リスト1**を入力したらRUNし，CLRとNEWを実行してください。そのあと**リスト2**を入力します。

参考にした本

「VIC!」増刊号



《写真1》まん中があなたのモンスター，ふらふらしておこられちゃった

**《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト
(入力後RUNし，CLR：NEWを実行)**

```
10 V=13*4096
20 POKEV+21,255
30 POKEV+28,255
40 POKEV+38,14
50 POKEV+37,8
60 POKEV+23,255:POKEV+29,255
70 FORA=0TO7:POKE2040+A,6:NEXT
80 FORA=2TO9:POKEV+39+(A-2),A:NEXT
90 FORA=0TO63:READQ:POKE6*64+A,Q:NEXT
100 DATA1,254,0,2,1,0,2,0,128,4,204,71,4
,204,73,200
110 DATA0,81,185,134,99,136,120,2,65,252
,4,50,2,8,12,1
120 DATA112,8,0,192,8,0,64,16,0,32,16,0,
32,16,48,32
130 DATA8,72,32,7,135,192,15,4,64,14,9,6
4,12,155,224,0
```

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

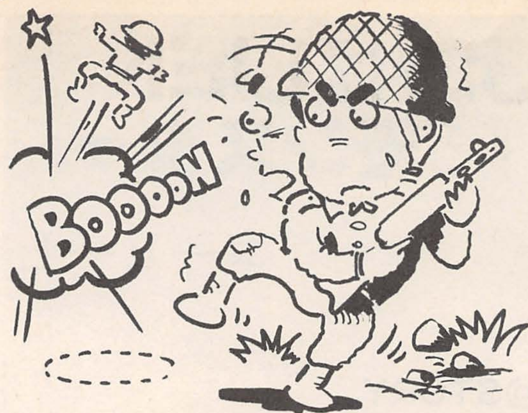
```
5 PRINT"{CLR}"
10 V=13*4096:Z=25:B=8:S=5:C=0
15 POKEV+8,128:POKEV+9,Z
20 POKEV+10,Z:POKEV+11,128
25 POKEV+12,128:POKEV+13,255-Z
30 POKEV+142,255-Z:POKEV+15,128
33 X=128:Y=128
35 GETG$:IFG$="I"THENY=Y-3
40 IFG$="M"THENY=Y+3
45 IFG$="J"THENX=X-3
50 IFG$="L"THENX=X+3
55 E=INT(RND(1)*4)+1
60 IFE=1THENY=Y-8
65 IFE=2THENY=Y+8
70 IFE=3THENX=X-8
75 IFE=4THENX=X+8
80 POKEV+6,X:POKEV+7,Y
85 C=C+5
90 IFC=2000THENB=16
95 IFPEEK(V+30)<>5THENPRINTTAB(20)"KORA!
":S=S-1:GOTO33
100 IFS<0THENPRINT"{CLR}GAME OVER{DOWN}{DOWN}{DOWN}SCORE"C:
END
105 GOTO35
```

MAX

MSX用

ZIRAI AREA

安川組長



レッツ・プレイ

はじめに，たくさんの地雷と〝#〞が登場します。地雷の一部が消えたら，スタート。地雷（消えたものも含めて）をふまないように，〝♠〞を右下の〝G〞まで持っていってください。

〝#〞をふむと，見えている地雷が消え，消えていた地雷の一部が現れます。

移動はカーソル・キーですが，ななめ移動はできません。

プログラム★★

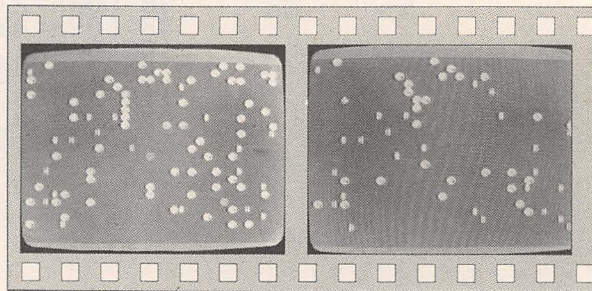
地雷の表示には，83年12月号のたなけんさんのテクニックを使っています。

地雷の数は，2行目の最初のＦＯＲ　Ｉ＝１　ＴＯ　30の30を変えればいいです。

参考にしたもの

84年４月号「ＣＵＫＯＯ＆ＣＡＬＳＡ」(吉田雅樹氏)

84年７月号「ＢＯＯＭＥＲＡＮＧ　ＢＯＹ」(稲垣茂氏)



《写真１》はじめにぜんぶの地雷が表示されます　**《写真２》♠があなた。ぶじＧにたどり着けるか？**

ZIRAI AREA のプログラム・リスト

```
0  K=RND(-TIME):DEFINTA-Z:DIME(30,22)
1 SCREEN1,,0:WIDTH30:KEYOFF:FORI=251TO253:RESTORE:FORJ=I*8TO
I*8+7:READI$:VPOKEJ,VAL("&H"+I$):NEXTJ:NEXTI:FORI=0TO29:FORJ
=0TO22:E(I,J)=5:NEXTJ:NEXTI
2 FORI=1TO30:FORJ=0TO2:Q=RND(1)*30:W=RND(1)*22:LOCATEQ,W:PRI
NTCHR$(251+J);:E(Q,W)=J:NEXTJ:Q=RND(1)*30:W=RND(1)*22:LOCATE
Q,W:PRINT"#":E(Q,W)=3:NEXTI:FORI=2016TO2031:VPOKEI,0:NEXTI
3 LOCATE29,21:PRINT"G";:E(29,21)=4:X=0:Y=0
4 FORI=1TO100:NEXTI:LOCATEX,Y:PRINT" ";:E(X,Y)=5:I=STICK(0):
X=X-(I=3)+(I=7):Y=Y+(I=1)-(I=5):X=X+(X>29)-(X<0):Y=Y+(Y>21)-
(Y<0):LOCATEX,Y:PRINT"♠";:ONE(X,Y)+1GOTO7,7,7,5,6,4
5 FORI=2008TO2031:VPOKEI,0:NEXTI:R=RND(1)*3:RESTORE:FORI=200
8+R*8TO2015+R*8:READI$:VPOKEI,VAL("&H"+I$):NEXTI:GOTO4
6 LOCATE11,5:PRINT"GOAL IN!":PLAY"CEG","ACB":GOTO8
7 LOCATE11,5:PRINT"OH!MISS!":SOUND0,120:SOUND1,54:SOUND1,54:
SOUND6,28:SOUND7,7:SOUND8,150:SOUND11,119:SOUND12,32:SOUND13
,50
8 LOCATE9,10:PRINT"HIT'S'START!":I$=INKEY$:IFI$="S"ORI$="s"T
HEN1ELSEGOTO8
9 DATA 3C,7E,FF,FF,FD,FD,7A,3C
```


★裏表紙のＨ１の女の子はいつまでＨ１に初恋するのか，女性経験のとぼしい影さん教えてください。（大分県別府市・**東五反田１丁目**）……【**影**：ムカ!!とぼしくはないのだ♡絶対にないのだ♡**一同**：瞬間湯わかし器!!】

MSX用

3D ALIEN TOWN

KIMCO



遊びかた

最初，あなたは町の中央部にいます。画面左は視界，右側にはスコア，歩いた数（ＳＴＰ），爆弾の数（ＢＯＭ），残っているエイリアンの数（＠＝）と，コンディションが表示されます。

コンディションは，自分とエイリアンの位置関係を示し，近づくと青→黄→赤に変わります。

移動はカーソル・キーで，スペース・キーは，爆弾のセットと回収と爆破を行ないます。爆破するときは，近くの路地に逃げてからでないと自滅します。

各面のエイリアンをぜんぶやっつけると，面クリアになります。

CHECKER FLAG

影：なんだ，迷路ゲームか，おもしろくないなあ。ポカッ！

Dr.D：ただの迷路ではないぞ！　最近では迷路内にＡＬＩＥＮがいるとか，なかなかアイデアがよくなっているな。このプログラムは論理式を多用しているからリストが短くなっている。それはいいのだが，ＲＥＭ文が目立たなくて見にくいな。

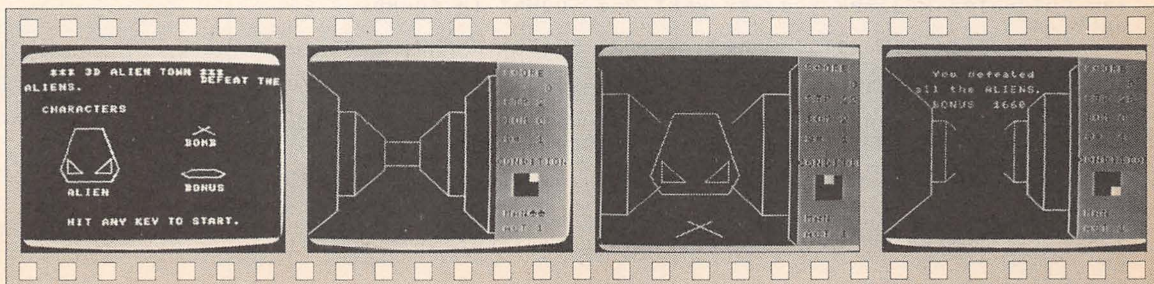
プログラムについて

道の３Ｄ化は一般的ですが，キャラクタの３Ｄ化は，基本座標に縮小率をかけて遠くのものは小さく見せる，という手段を使っています。

スコアが10万点をこえてしまう人は，30行の５を６に変えれば，10万の位も表示できるようになります。ボーナスは１万点ごとですが，570行の10000を変えれば，変わります。

《第１表》変数表

Ｆ(Ｘ，Ｙ)	町を表す
Ｓ(n)	３Ｄ化のデータ（n＝1, 2, …, 11, 12）
ＦＮＱ(n)	乱数
ＳＣ	スコア
ＬＬ	レベル
ＭＸ，ＭＹ	自分の座標
ＭＶ	向き
ＭＲ	ＭＶに対して右の向き
ＭＳ	ステップ
ＭＢ	使用ＢＯＭＢ
ＧＸ(n)，ＧＹ(n)	エイリアンの座標
ＧＶ(n)	エイリアンの向き
ＧＩ	エイリアンのカウンタ
ＧＮ	エイリアンの残り
ＢＸ，ＢＹ	爆弾の座標
ＭＩ	人のエクステンド・カウンタ
ＭＮ	人の残り
ＦＦ	自爆フラグ
Ｑ	縮小率



《写真１》３次元のリアル感覚のゲームです　《写真２》右のデータをもとにALIENを探せ！　《写真３》いたぞ!!　爆弾をセットし，隠れろ！　《写真４》面クリアです。スリル満点ですぞ!!

MSX

★ダジャレ集…ケンタッキーフライドチキンはセンタッキーコインロッカー。（群馬県佐波郡・赤石哲也14才）……
【影：マクドナルドはミッキー＆ドナルドからつけたって知ってる？**編**：ほんと？**影**：マクドナルドなウソ／】

3D ALIEN TOWN のプログラム・リスト

```
10 CLEAR:SCREEN2,2:OPEN"GRP:"FOR OUTPUT AS#1:DEFINTA-P,R-Z:G
OTO690
18 '                                  ==== MAIN ROUTINE ====
19 '                                  ===== CONDITION =====
20 COLOR,2:LINE(200,24)-(255,32),2,BF:LINE(216,40)-(255,88),
2,BF
30 COLOR1:PSET(200,24),2:PRINT#1,RIGHT$("      "+STR$(SC),5):
PSET(216,40),2:PRINT#1,MS
40 PSET(216,60),2:PRINT#1,MB:PSET(216,80),2:PRINT#1,GN
50 LINE(200,120)-(224,144),1,BF:FORI=0TO3:V=GX(I)-MX:W=GY(I)
-MY:IFGX(I)=0THEN90
60 B=V:V=((MV=0)-(MV=4))*V+((MV=3)-(MV=1))*W:W=((MV=1)-(MV=3
))*B+((MV=0)-(MV=4))*W
70 C=11*(ABS(V)<5)*(ABS(W)<5)-3*(ABS(V)<2)*(ABS(W)<2):V=8*SG
N(V):W=8*SGN(W)
80 B=POINT(208+V,128-W):LINE(208+V,128-W)-(216+V,136-W),C+(C
-B)*((B=8) OR ((B=11)AND(C=0))),BF
90 NEXTI:SOUND12,6+GN*2:A$=INKEY$:IFA$<>""THEN250
99 '========== 3D ==========
100 COLOR0:E=1:X=MX:Y=MY:LINE(0,8)-(183,191),1,BF
110 A=S(E):B=S(E-1):C=183-A:D=183-B:A$=INKEY$:IFA$<>""THEN25
0
120 R=4-MR:GOSUB450:IFF(X0,Y0)=0THEN140
130 LINE(B,8+A)-(A,8+C),0,B:LINE(B,8+B)-(B,8+D):GOTO150
140 LINE(B,8+B)-(A,8+A),0:LINE(B,8+D)-(A,8+C)
150 R=MR:GOSUB450:IFF(X0,Y0)=0THEN170
160 LINE(D,8+A)-(C,8+C),0,B:LINE(D,8+B)-(D,8+D):GOTO180
170 LINE(D,8+B)-(C,8+A),0:LINE(D,8+D)-(C,8+C)
180 Q=(90-S(E-1))/82:B=S(E-1)+6*Q+1:C=B+8:IF(E>1)AND(F(X,Y)=
1)THENGOSUB860:GOTO240
190 C=C+140*Q+3:IF F(X,Y)=4 AND E>1 THENGOSUB830
200 IF F(X,Y)=5 AND E>1 THENGOSUB840
210 R=MV:GOSUB450:X=X0:Y=Y0:E=E+1:IF(E<12)ANDF(X,Y)THEN110
220 R=-(POINT(183-A,9+A)=0):L=-(POINT(A,9+A)=0)
230 LINE(A,8+A)-(183-A,191-A),0,B:LINE(183-A,190-A)-(183-A,9
+A),R:LINE(A,9+A)-(A,190-A),L
240 A$=INPUT$(1):'                    ==== INPUT KEY ====
250 IFA$=" "THEN IF F(MX,MY)=4 THEN BX=0:BY=0:MB=MB-1:F(MX,M
Y)=6 ELSE GOSUB390
260 IF ASC(A$)<28 OR ASC(A$)>31 THEN310
269 '========= MAN =========
270 R=-MR*(A$=CHR$(28))-(4-MR)*(A$=CHR$(29))-(4-MV)*(A$=CHR$
(31))-MV*(A$=CHR$(30)):X=MX:Y=MY:GOSUB450
280 IF MV=R AND F(X0,Y0)>3 THENMX=X0:MY=Y0:MS=MS+1
290 IFF(X0,Y0)THENMV=R:MR=-1*(MV=0)-4*(MV=1)-3*(MV=4)
300 IF F(MX,MY)=5 THENSC=SC+500+LL*500:F(MX,MY)=6
309 '======== ALIEN ========
310 X=GX(GI):Y=GY(GI):V=GV(GI):IFF(X,Y)<>1THENX=0:Y=0:GOTO34
0
320 F(X,Y)=6:B=(2+SGN(MX-X))*(1-(V AND 1))+(2+2*SGN(MY-Y))*(
V AND 1):IF(B=2)OR(GI AND 1)THEN B=ABS(3+(V AND 1)+4*(FNQ(1)
>.5))
330 V=4-V:R=4-V:GOSUB450:R=4-B:GOSUB450:R=B:GOSUB450:R=V:GOS
UB450:IFF(X0,Y0)>4THENX=X0:Y=Y0:IFF(X,Y)=5THENGOSUB460
340 F(X,Y)=1+(X=0):GX(GI)=X:GY(GI)=Y:GV(GI)=V
350 GI=(GI+1)AND3:IF GX(GI)=0 AND GN THEN350
360 IF (X=MX AND Y=MY)OR FF THEN510
370 IF GN=0 THEN480
380 GOTO20
389 '======== BOMB ========
390 IFBX=0THENX=MX:Y=MY:R=MV:GOSUB450:IFF(X0,Y0)=6THENBX=X0:
BY=Y0:F(BX,BY)=4:MB=MB+1:RETURN:ELSE RETURN
400 FORJ=0TO3:X(J)=BX:Y(J)=BY:NEXT:A=0:SOUND3,10:SOUND6,8:SO
UND7,44
410 FORI=0TO14:FORJ=0TO3:X=X(J):Y=Y(J):FF=FF+(X=MX)*(Y=MY):A
=A-(F(X,Y)=1)
420 F(X,Y)=6+(6-5)*(F(X,Y)=5):R=J-2*(J=2):GOSUB450:IFF(X0,Y0
)THENX=X0:Y=Y0
430 X(J)=X:Y(J)=Y:NEXTJ:SOUND9,15-I:SOUND2,I*15:NEXTI
440 SC=SC+50*2^A-50:GN=GN-A:BX=0:BY=0:SOUND7,62:RETURN
449 '====== X+-,Y+- ======
450 X0=X+(R=1)-(R=3):Y0=Y+(R=0)-(R=4):V=V+(V-R)*(F(X0,Y0)>4)
:RETURN
459 '===== BONUS MOVE =====
460 T=1+4*INT(FNQ(1)*4):U=1+4*INT(FNQ(1)*4):IFF(T,U)<>6THEN4
60
470 F(T,U)=5:RETURN
479 '========= CLEAR =========
480 SOUND7,63:COLOR0:PSET(48,16):PRINT#1,"You defeated":PSET
```



★俳句…パソコンの　機種みりゃわかる　人の性格。（埼玉県北本市・**高橋浩司14才**）……【**編**：俳句に強いDr.どーぞ／**Dr.D**：パソコンのキーがすり減り指覚え。**編**：慣れるとキーを見る必要がないってことですね／**影**：さすが／】

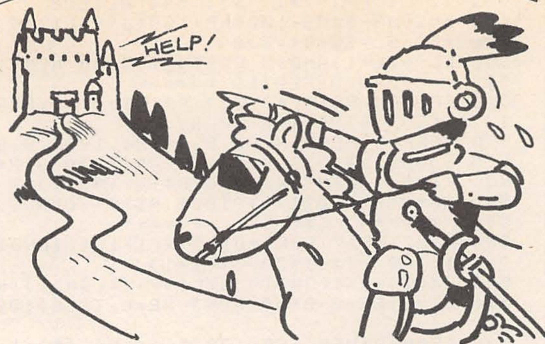
```
(32,32),1:PRINT#1,"all the ALIENS."
490 B=2000-5*MS-100*MB+100*L:PSET(48,48):PRINT#1,"BONUS ";-B
*(B>=0):SC=SC-B*(B>0)
500 LL=(LL+1)AND15:FORI=0TO3000:NEXT:FF=0:GOTO810
509 '====== DEFEATED ======
510 COLOR0:PSET(48,32):PRINT#1,"DEFEATED !!":FORI=0TO3:F(GX(
I),GY(I))=6:NEXT:F(BX,BY)=6
520 IFFF=0THENLINE(0,8)-(184,192),8,BF:FF=1:GOTO540
530 SOUND7,44:SOUND9,15:FORI=0TO30:X=INT(FNQ(1)*184):Y=INT(F
NQ(1)*184):LINE(X,Y)-(184-X,192-Y),8:NEXT
540 MN=MN-1:FORI=0TO1000:NEXT:SOUND7,63
549 '====== へんすう SET ======
550 MX=7:MY=7:FORI=0TO3:X=1+12*(IAND1):Y=1+12*(IAND2)/2:GV(I
)=-4*(I=0)-1*(I=2)-3*(I=1)
560 GX(I)=-X*(GN>I):GY(I)=-Y*(GN>I):NEXT
570 GI=0:BX=0:BY=0:MV=3:MR=0:IFSC>10000*MITHENMI=MI+1:MN=MN+
1
580 IFMN=0THENLINE(128,56)-(56,48),1,BF:PRINT#1,"GAME OVER":
FORI=0TO5000:NEXT:RUN
589 '======= READY ========
590 COLOR1,2,7:CLS:PSET(192,8),2:PRINT#1,"SCORE":PSET(192,40
),2:PRINT#1,"STP"
600 PSET(192,60):PRINT#1,"BOM":PSET(192,80),2:PRINT#1,"@=":P
SET(184,104),2:PRINT#1,"CONDITION"
610 PSET(192,160):PRINT#1,"MAN";RIGHT$("♣♣♣♣ ",MN):PSET(192,
176),2:PRINT#1,"ACT";LL+1
620 SOUND7,62:SOUND8,16:SOUND12,15:SOUND11,100:SOUND13,10:SO
UND0,50:SOUND1,27
630 COLOR,14:LINE(0,0)-(183,192),1,BF:PSET(64,40):COLOR15:PR
INT#1,"READY !":IF FF THENFORI=0TO3500:NEXT:GOTO680
639 '===== FEALD SET =====
640 FORI=2TO12STEP4:FORJ=2TO12STEP4:A=INT(FNQ(1)*(LL+1))
650 B=16*(A=0)+56*(A=1)+146*(A=2)+186*(A=3)+58*(A=4)+178*(A=
5)+184*(A=6)+154*(A=7)
660 B=B+176*(A=8)+152*(A=9)+26*(A=10)+50*(A=11)+18*(A=12)+48
*(A=13)+144*(A=14)+20*(A=15)
670 FORK=0TO2:FORL=0TO2:F(J+L,I+K)=-6*((-B AND(2^(3*K+L)))>0
):NEXTL,K,J,I:F(8,7)=6:F(6,7)=6:F(1,2)=5
680 FORI=0TO3:F(GX(I),GY(I))=1:NEXT:F(0,0)=0:FF=0:GOTO20
689 '                          ======== DEMO ========
690 DIMF(15,15),S(13):DEFFNQ(X)=RND(-TIME)
700 FORI=0TO12:READS(I):NEXT
710 COLOR15,1,7:CLS:PSET(32,8),1:PRINT#1,"*** 3D ALIEN TOWN
***",,,"  DEFEAT THE ALIENS."
720 PSET(24,48),1:PRINT#1,"CHARACTERS"
730 Q=(90-S(4))/82:B=40:C=72:MV=4:MR=3:GOSUB860
740 PSET(48,136),1:PRINT#1,"ALIEN"
750 Q=(90-S(3))/82:B=136:C=70:GOSUB830:PSET(160,84),1:PRINT#
1,"BOMB"
760 C=116:GOSUB840:PSET(160,132),1:PRINT#1,"BONUS"
770 PSET(48,168),1:PRINT#1,"HIT ANY KEY TO START.",,,
780 A$=INKEY$:IFA$=""THEN780
790 PRINT#1,"   Wait a minute."
799 '======= しょきせってい =======
800 SC=0:MN=3:LL=0:MI=1
810 GN=(LL AND 3)+1:MB=0:MS=0:FORI=0TO14:FORJ=0TO14:F(I,J)=6
*(J<14 AND J>0)*(I<14 AND I>0):NEXTJ,I
820 GOTO550
829 '====== 3D BOMB ======
830 LINE(B+70*Q,C)-(B+100*Q,C+16*Q),9:LINE(B+90*Q,C)-(B+60*Q
,C+16*Q):RETURN
839 '====== 3D BONUS ======
840 LINE(B+60*Q,C)-(B+40*Q,C+8*Q),3:LINE-(B+50*Q,C+16*Q):LIN
E-(B+110*Q,C+16*Q)
850 LINE-(B+120*Q,C+8*Q):LINE-(B+100*Q,C):LINE-(B+60*Q,C):RE
TURN
859 '====== 3D ALIEN ======
860 LINE(B+40*Q,C)-(B,C+120*Q),0:LINE-(B+20*Q,C+154*Q):LINE-
(B+132*Q,C+154*Q)
870 LINE-(B+152*Q,C+120*Q):LINE-(B+112*Q,C):LINE-(B+40*Q,C)
880 A=0:FORI=0TO3:A=A+I*(X=GX(I))*(Y=GY(I)):NEXT:R=GV(A):IFR
=MVTHENRETURN
890 A=72*((R=MR)OR(R=4-MR)):IFR=4-MRTHEN920
900 LINE(B+(20-A)*Q,C+90*Q)-(B+(20-A)*Q,C+130*Q),10:LINE-(B+
(60-A)*Q,C+130*Q):LINE-(B+(20-A)*Q,C+90*Q)
910 IFR=MRTHENRETURN
920 LINE(B+(132+A)*Q,C+90*Q)-(B+(132+A)*Q,C+130*Q),10:LINE-(
B+(92+A)*Q,C+130*Q):LINE-(B+(132+A)*Q,C+90*Q):RETURN
930 DATA0,7,31,47,60,69,75,79,82,85,87,88,89
```



★僕は知ってる！ベーマガ編集部はマ編の片すみにあることを。(東大阪市・**馬頭康夫14才**)……【**編**：大きなまちがい！**影**：大きな親切！**編**：ん，おかしいのでは？**影**：では，大きな大福もち？**編**：アンともちようがない!!】

34
―鶴間さん死闘編―

五代　裕作



STORY★★

あなたは「大橋照子のラジオはアメリカン」の，構成者の鶴間さんです。ある日のこと，あなたと照子さんと中村ディレクターで，ラジアメのうちあわせをしていると，リスナーの数名がとつぜん照子さんをさらっていきました。そしてあなたは，「僕の構成があまりに悪かったせいだ！」と思い，鶴間家に昔から伝わる魔法のよろいを着て，リスナーの塔へ向かいました。

ハウツープレイ

カーソル・キーで，鶴間さんを動かします。ただKEYをとって，DOORへいけばいいのです。しかし，FIREやカセットに当たったり，TIMEがなくなると鶴間さんが1人減り，3人やられるとゲーム・オーバーです。

また金色の金と書いてある国語辞典を取ると，よろいが黄色になります。そのときがチャンスです。カセット，FIREをやっつけましょう。

すると，ミステリー・ポイントやTIMEがもらえます。また，そのときはKEYを取ったりDOORの中へ入ったりできなくなるので，注意してください。

よろいは普通は青，辞典を取ると黄色，KEYを取ると緑になります。DOORには緑色でないと入れません。

改造★★★★★

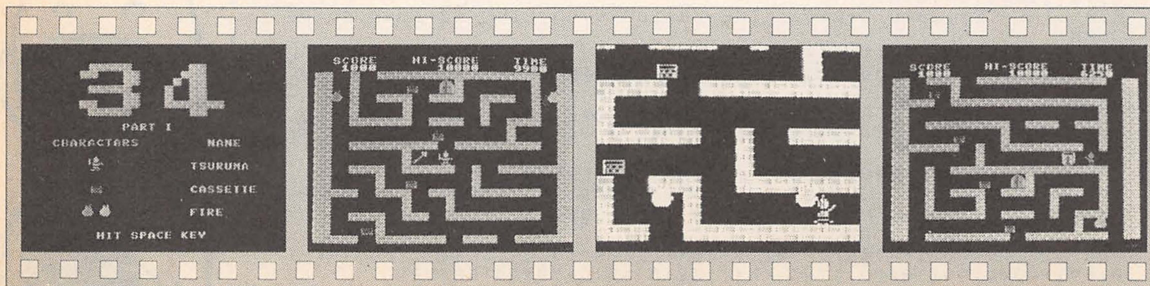
JOY STICKで遊びたい人は，310行のSTICK(0)の(0)を，(1)に変更してください。また990行のF＝F＋1の1を増やすと，むずかしくなります。

CHECKER FLAG

編：Dr.！ このプログラムも迷路データがスペースと，aでできていてかなり長いですね！

Dr.D：どうしてこうもデータを長くするのかな？ これは論理式のビットで判断させるべきなんだ。このへんを理解している読者が少ないようだから，一度特集でも組まんとならんな。 なっ!!

一同：ハイ！



《写真1》34ってなんだ？答えはーふふふ！

《写真2》スタート画面。まずはKEYをとる

《写真3》FIREにつかまらないようにネ！

《写真4》金をとるとFIREをやっつけられる

★ワンテク集…パソピアでCALL Aとやってから COPYキーを押すと，おかしなことがおこる。（北海道・一戸靖史14才）……【影：おかしだな？編：クッキーだな。編集長：せんべいかな？Dr.D：ほんとにおかしだ！】

さいごに，プログラムがかなり長くなってしまいましたが，まだパソコンはじめて3か月ちょっとの初心者ですから許してください。

それと，このゲームのタイトルの34というのは，照子さんの年からつけました(なんのこっちゃ!?)。

あっ，それと青色のＦＩＲＥに当たっても，鶴間さんは死にません。ただＴＩＭＥが減るだけです。もう一つ，ＦＬＯＯＲ１であることをすると，つぎの面がＦＬＯＯＲ12になります。

34 ―鶴間さん死闘編― のプログラム・リスト

```
10 CLEAR1000,&HEC00:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HEC00:DEFUSR1=&HEC19
20 DIMMA$(66)
30 HS=1000:AD=&H1980
40 SCREEN1,2:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,1
50 ' ◆◆ MASHINGO ◆◆
60 FORI=&HEC00TO&HEC31:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
70 ' ◆◆ V-RAM ◆◆
80 FORI=&H180TO&H2D7:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEXT
90 FORI=1TO4:READA$,B:A=VAL("&H"+A$):FORJ=ATOA+B:READB$:VPOK
EJ,VAL("&H"+B$):NEXTJ,I
100 FORI=&H200DTO&H200F:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
110 FORI=&H2008TO&H200B:VPOKEI,&HA1:NEXT
120 ' ◆◆ ETC. ◆◆
130 FORI=0TO9:READA$:CL(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
140 FORI=0TO5:READPL$(I):NEXT
150 FORI=1TO7STEP2:READV1(I),V2(I),DX(I),PR(I),PB(I),PX(I),P
V(I),JP(I):NEXT
160 ' ◆◆ SPRITE ◆◆
170 FORI=0TO8:B$="":FORJ=1TO32:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$
)):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
180 '
190 GOTO1190
200 GOTO690
210 ' ◆◆ MAIN ◆◆
220  IFX>=RX-8ANDY>=RY-8ANDX<=RX+8ANDY<=RY+8THEN900
230  IFX>=BX-8ANDY>=BY-8ANDX<=BX+8ANDY<=BY+8THENTI=TI-200:IF
TI<5THENTI=5
240 IFVPEEK(AD+VX)=104THENLOCATEVX,12:PRINT"  ":LOCATEVX,13:
PRINT"  ":S1$="  ":S2$="  ":KX=VX:KY=VY+10:GOSUB670:SC=SC+10
0:KS=1:C0=2
250 IFVPEEK(AD+VX)=108THENLOCATEVX,12:PRINT"  ":LOCATEVX,13:
PRINT"  ":S1$="  ":S2$="  ":KX=VX:KY=VY+10:SS=1:GOSUB670:SC=
SC+200:PW=0:PT=100:SWAPC0,C1
260 IFVPEEK(AD+VX+32)=120THEN890
270 IFVPEEK(AD+VX)=112ANDKS=1THEN980
280 IFPLAY(0)<>-1THENGOSUB620
290 IFFLMOD5=0THENFORI=1TO8:VPOKE&H200C,&H41:NEXT:VPOKE&H200
C,&H11
300 ' ◆◆ TSURUMA MOVE+ETC. ◆◆
310 S=STICK(0)
320 IFVPEEK(AD+VX+V1(S))<>97ANDVPEEK(AD+VX+V2(S))<>97THENDX=
DX(S):X=X+PX(S):VX=VX+PV(S):RY=RY+PR(S):BY=BY+PB(S):JP=JP(S)
ELSEJP=0:SI=1:SP=0:DX=6
330 SWAPP0,P1:SWAPP2,P3:IFSI=0AND(S=3ORS=7)THENSP=P2ELSESP=P
0:SI=0
340 IFS=1ORS=3ORS=5ORS=7THENELSEDX=6
350 ONJPGOSUB560,590
360 ' ◆◆ FIRE MOVE ◆◆
370 IFRX<0ORRX>240ORRY<160RRY>175THENRA=(X<RX)-(X>RX):RB=(Y<
RY)-(Y>RY)
380 IFBX<0ORBX>240ORBY<160RBY>175THENBA=(X<BX)-(X>BX):BB=(Y<
BY)-(Y>BY)
390 RX=RX+RA*F*W+(X<RX)*(F¥2)-(X>RX)*(F¥2):RY=RY+RB*F*W:BX=B
X+BA*F*W+(X<BX)*(F¥2)-(X>BX)*(F¥2):BY=BY+BB*F*W
400 ' ◆◆ PUT SPRITE ◆◆
410 PUTSPRITE1,(X,Y),C0,SP:PUTSPRITE0,(X,Y),C1,DX
420 PUTSPRITE2,(RX,RY),8,8:PUTSPRITE3,(BX,BY),7,8
430 ' ◆◆ TIME & SCORE PRINT ◆◆
440 TI=TI-5:LOCATE2,1:PRINTUSING"######";SC*10:LOCATE23,1:PR
INTUSING"#####";TI*10
450 '
460 IFTI=0THEN900
470 IFTI=500THENW=2
480 ONPWGOTO210
490 ' ◆◆ POWER UP ◆◆
500  IFX>=RX-6ANDY>=RY-8ANDX<=RX+6ANDY<=RY+8THENSC=SC+10*B:R
X=-15:RY=-32
510  IFX>=BX-8ANDY>=BY-8ANDX<=BX+8ANDY<=BY+8THENTI=TI+100:BX
=255:BY=-32
520 IFVPEEK(AD+VX+32)=120THENSC=SC+5*(B*(FLMOD5)):LOCATEVX,1
3:PRINT"  ":MID$(MA$(VY+11),VX)="  ":B=B+B
530 TI=TI+5:PT=PT-1:IFPT=0THENPW=1
540 IFPT<11THENSWAPC0,C1
550 GOTO280
560 ' ◆◆ DOWN ◆◆
570 VY=VY-1:IFVY<0THENVY=0:RETURN
580 A=USR(0):LOCATE1,2:PRINTMA$(VY):RETURN
590 ' ◆◆ UP ◆◆
600 VY=VY+1:IFVY>39THENVY=39:RETURN
610 A=USR1(0):LOCATE1,23:PRINTMA$(VY+21);:RETURN
620 ' ◆◆ MUSIC ◆◆
630 PLAYPL$(P),PL$(P+3):P=P+1:IFP=3THENP=0
640 RETURN
650 ' ◆◆ ETC. SET ◆◆
660 KY=INT(RND(1)*13+3)*3+1:KX=INT(RND(1)*8+1)*3
670 MID$(MA$(KY),KX)=S1$:MID$(MA$(KY+1),KX)=S2$
680 RETURN
690 ' ◆◆ FLOOR START ◆◆
700 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):LOCATE12,10:PRINTUSING"FLOOR ##";
FL
710 LOCATE11,13:PRINT"LEFT MEN";MN-1
720 LOCATE3,0:PRINT"SCORE     HI-SCORE     TIME"
730 LOCATE2,1:PRINTUSING"######      ######    10000";SC*10,H
S*10
740 PLAY"s9m10000t120o5ee.c8c8c8ee.c8c","s9m10000t120o4c2d2e
2d2"
750 IFPLAY(0)THEN750
760 '
770 RESTORE1810:FORI=8TO52:READA$:MA$(I)=A$:NEXT
780 R=RND(-FL^2)
790 FORKY=13TO49STEP6:KX=INT(RND(1)*25)+3:MID$(MA$(KY),KX)="
  ":MID$(MA$(KY+1),KX)="xy":NEXT
800 S1$="ln":S2$="mo":GOSUB650
810 S1$="hj":S2$="ik":GOSUB650
820 S1$="pr":S2$="qs":GOSUB650
830 FORI=24TO45:LOCATE1,I-22:PRINTMA$(I);:NEXT
840 X=120:Y=96:VX=15:VY=24:TI=1000:P=0:P0=0:P1=1:P2=2:P3=3:C
0=5:C1=10:KS=0:PW=1:RX=8:RY=24:RA=1:RB=1:BX=232:BY=24:BA=-1:
BB=1:W=1:B=2
850 GOTO220
860 ' ◆◆ MUSIC ◆◆
870 PLAYPL$(P),PL$(P+3):P=P+1:IFP=3THENP=0
880 RETURN
890 ' ◆◆ LISSON MAN ◆◆
900 FORI=1TO5000:NEXT:MN=MN-1:IFMN=0THEN930
910 GOTO700
920 ' ◆◆ GAME OVER ◆◆
930 LOCATE11,12:PRINT"GAME OVER";
940 IFSC>HSTHENHS=SC
950 FORI=1TO10000:NEXT
960 PUTSPRITE0,(0,208)
970 GOTO190
980 ' ◆◆ FLOOR CLEAR ◆◆
990 SC=SC+TI:FL=FL+1:F=F+1:N=N+1
1000 PLAY"o5dcd8c8d8c8e1","o412dce1"
1010 IFPLAY(0)THEN1010
1020 IFSC-TI=300THENFL=12:F=14
1030 CLS:VPOKE&H200C,CL(N):VPOKE&H200F,CL(N+5):IFN=4THENN=-1
1040 IF(FL-1)MOD5<>0THEN690
1050 ' ◆◆ TEA TIME ◆◆
1060 LOCATE10,4:PRINT"NICE FIGHT!!"
1070 LOCATE10,7:PRINTUSING"BONUS  ##000";FL-1:SC=SC+(FL-1)*1
00
1080 LOCATE0,14:FORI=1TO9:PRINT" aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaa ";:NEXT:LOCATE1,12:PRINT"ln":LOCATE1,13:PRINT"mo"
```


★Ｘ１/Ｃ/ＤとＸ１シリーズが続々登場したと思ったら，Ｘ１turboなどという８ビットのバケモノがでた。初代からのＸ１ユーザーはどうするの？(茨城県水海道市・蛭田　諭14才)……【影：ころばぬ先のベーマガ。】

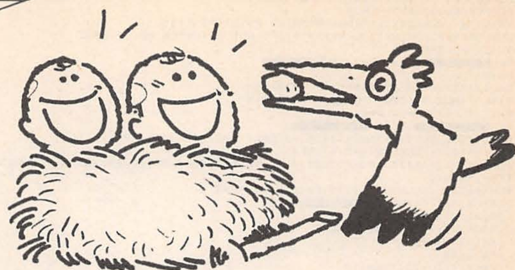
```
1090 X=80:X1=210:X2=230:S1=2:S2=3:D=1:D1=7:D2=5:MX=-2:CA=8:C
B=7
1100 PUTSPRITE1,(X,Y),C0,S1:PUTSPRITE0,(X,Y),C1,D1
1110 PUTSPRITE2,(X1,Y),CA,8:PUTSPRITE3,(X2,Y),CB,8
1120 X=X+MX*D:IFX=8THENMX=2:D=2:PLAY"o5c16c16d16e16":LOCATE1
,12:PRINT"  ":LOCATE1,13:PRINT"  ":SWAPC0,C1:SWAPD1,D2
1130 IFPLAY(1)THEN1130
1140 X1=X1+MX*2¥D:X2=X2+MX*2¥D
1150 IFX=X1THENCA=0
1160 IFX=X2THENPLAY"t12014":IFFL=21THEN1450ELSE690
1170 SWAPS1,S2:I=X¥2:PLAY"t255164n=I;"
1180 GOTO1100
1190 ' ◆◆ GAME START ◆◆
1200 SC=0:FL=1:F=4:MN=3:N=0:VPOKE&H200C,&HE4:VPOKE&H200F,&H2
0
1210 ' ◆◆ TITLE ◆◆
1220 CLS
1230 PRINT"        aaaaa       aa"
1240 PRINT"       aa   aa     aaa"
1250 PRINT"            aa    a aa"
1260 PRINT"        aaaaa    a  aa"
1270 PRINT"            aa   a  aa"
1280 PRINT"       aa   aa   aaaaaaa"
1290 PRINT"        aaaaa       aa"
1300 PRINT
1310 PRINT"            PART I"
1320 PRINT
1330 PRINT"    CHARACTARS        NANE"
1340 PRINT:PRINT
1350 PRINT"                    TSURUMA"
1360 PRINT:PRINT
1370 PRINT"        xy          CASSETTE"
1380 PRINT:PRINT
1390 PRINT"                      FIRE"
1400 PRINT:PRINT
1410 PRINT"         HIT SPACE KEY"
1420 PUTSPRITE0,(64,96),10,6:PUTSPRITE1,(64,96),5,1
1430 PUTSPRITE2,(56,144),6,8:PUTSPRITE3,(72,144),7,8
1440 IFSTRIG(0)THEN200ELSE1440
1450 ' ◆◆ MESSAGE ◆◆
1460 T=60:ONSTOPGOSUB1540:STOPON:PUTSPRITE0,(0,208)
1470 CLS:FORI=1TO23:PRINT" aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa  ";
:NEXT
1480 LOCATE4,4:PRINT"YOU ARE IN THE FLOOR 21"
1490 LOCATE5,6:PRINT"YOU MASTER THIS GAME!"
1500 LOCATE5,8:PRINTUSING"YOUR SCORE IS  ######";SC*10
1510 LOCATE8,10:PRINT"THIS PROGRAM IS"
1520 LOCATE7,12:PRINT"KILLED BY PROGRAM"
1530 LOCATE11,14:PRINT"GOOD BY!!"
1540 LOCATE12,18:PRINTUSING"TIME ##";T:IFT=0THENDEFUSR=0:A=U
SR(0)
1550 FORI=1TO500:NEXT:T=T-1:GOTO1540
1560 ' ◆◆ MASHINGO DATA ◆◆
1570 DATA 21,40,18,11,00,ED,01,A0,02,CD,59,00,21,00,ED,11,60
,18,01,A0,02,CD,5C,00,C9
1580 DATA 21,60,18,11,00,ED,01,A0,02,CD,59,00,21,00,ED,11,40
,18,01,A0,02,CD,5C,00,C9
1590 ' ◆◆ V-RAM DATA ◆◆
1600 DATA 308,7,FF,80,80,80,FF,08,08,08
1610 DATA 3C0,15,1F,10,1F,1A,1F,1D,1F,00,F8,08,F8,48,F8,B8,F
8,00
1620 DATA 340,63,00,00,00,00,00,00,00,01,02,14,08,50,20,0
0,00,00,00,6C,7C,28,3C,4C,80,00,00,00,00,00,00,00
1630 DATA 00,0F,10,18,1F,1F,1F,1E,1D,1A,1F,1E,1D,1C,07,00,00
,FC,02,02,FA,FA,7A,3A,DA,2A,7A,3A,5A,18,F8,00
1640 DATA 380,31,00,03,0E,1E,3E,3E,7E,7E,7A,7A,7E,7E,7E,7E,7
E,00,00,C0,F0,F8,FC,FC,FE,FE,DE,DE,FE,FE,FE,FE,00
1650 DATA A1,61,31,E4,E6,74,ED,11,30,40,C0,A0,70
1660 ' ◆◆ MUSIC DATA ◆◆
1670 DATA o4d8c8d8r32,d8c8d8r16,d8c8d8d+8d8c8d8r32
1680 DATA o6d8c8d8r32,d8c8d8r16,d8c8d8d+8d8c8d8r32
1690 DATA -31,-32,4,8,8,0,0,1,2,34,5,0,0,8,1,0,64,65,6,-8,-8
,0,0,2,-1,31,7,0,0,-8,-1,0
1700 ' ◆◆ SPRITE DATA ◆◆
1710 DATA 01,01,03,07,07,07,03,28,6F,07,00,06,17,08,06,00,00
,00,80,C0,C0,C0,80,28,EC,C0,00,C0,C0,00,F0,00
1720 DATA 01,01,03,07,07,07,03,28,6F,07,00,06,07,00,1E,00,00
,00,80,C0,C0,C0,80,28,EC,C0,00,C0,D0,20,C0,00
1730 DATA 01,01,03,07,07,07,03,00,03,07,07,00,07,18,06,00,00
,00,80,C0,C0,C0,80,00,80,C0,C0,00,C0,30,C0,00
1740 DATA 01,01,03,07,07,07,03,00,03,07,07,00,07,00,07,00,00
,00,80,C0,C0,C0,80,00,80,C0,C0,00,C0,00,C0,00
1750 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,04,04,04,04,04,00,00,00,00,00,00,00,00
1760 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,C0,08,10,20,40,80,00,00,00,00,00,00
1770 DATA 00,00,00,40,43,40,40,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,80,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1780 DATA 00,00,00,00,06,20,10,08,04,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1790 DATA 00,00,00,03,03,07,07,0F,1F,1F,1F,1F,0F,07,00,00,00
,00,20,60,60,E0,F0,F0,F0,F8,F8,F0,F0,E0,00,00
1800 ' ◆◆ MAZE  DATA ◆◆
1810 DATA "aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa"
1820 DATA "aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa"
1830 DATA "aa                          aa"
1840 DATA "aa                          aa"
1850 DATA "aa  aaaa  aaaaaaaaaaaaaaaa  aa"
1860 DATA "aa     a                    aa"
1870 DATA "aa     a                    aa"
1880 DATA "aaaaa  aaaaaaaaaaaaaaaaaaa  aa"
1890 DATA "aa                       a  aa"
1900 DATA "aa                       a  aa"
1910 DATA "aa  aaaaaaaaaa  aaaa  aaaa  aa"
1920 DATA "aa           a           a  aa"
1930 DATA "aa           a           a  aa"
1940 DATA "aaaaaaaa  a  aaaaaaaaaa  a  aa"
1950 DATA "aa        a                 aa"
1960 DATA "aa        a                 aa"
1970 DATA "aa  a  aaaaaaaaaaaaaaaaaaa  aa"
1980 DATA "aa  a           a        a  aa"
1990 DATA "aa  a           a        a  aa"
2000 DATA "aa  a  aaaa  aaaa  aaaa  a  aa"
2010 DATA "aa  a     a        a     a  aa"
2020 DATA "aa  a     a        a     a  aa"
2030 DATA "aa  aaaaaaa  aaaa  a  aaaa  aa"
2040 DATA "aa           a        a     aa"
2050 DATA "aa           a        a     aa"
2060 DATA "aa  aaaaaaaaaa  aaaaaaaaaa  aa"
2070 DATA "aa        a                 aa"
2080 DATA "aa        a                 aa"
2090 DATA "aa  aaaa  aaaaaa  a  aaaaaaaaa"
2100 DATA "aa     a          a         aa"
2110 DATA "aa     a          a         aa"
2120 DATA "aaaaa  aaaa  aaa  aaaaaaaa  aa"
2130 DATA "aa        a    a            aa"
2140 DATA "aa        a    a            aa"
2150 DATA "aa  aaaa  aaa  aaaaaaaaaaa  aa"
2160 DATA "aa     a                    aa"
2170 DATA "aa     a                    aa"
2180 DATA "aaaaa  aaaaaaaa  aaaa  aaaaaaa"
2190 DATA "aa                  a       aa"
2200 DATA "aa                  a       aa"
2210 DATA "aa  aaaaaaaaa  a  aaaaa  aaaaa"
2220 DATA "aa             a            aa"
2230 DATA "aa             a            aa"
2240 DATA "aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa"
2250 DATA "aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa"
```


★11月号P.152の答え－OFの(終了)を祝って(爆発)！(三重県伊勢市・糀谷浩一14才)……【**編集長**：これでいいのか？**影**：え～んど。**編**：しゃれてる場合じゃないでしょ。**影**：では，読者の(消滅)を祝って(爆笑)！】

MZ-80K/C/1200/700(SP-5030)用

BIRD II

AO. Jr



§遊びかた

TIMEが0にならないうちに，鳥を操り，毒虫をよけながらエサを取り，巣にもどるという単純なゲームです。

鳥は，UHKMで上下左右に動きます。動きまわってエサを取り(＋10点)，巣にもどる(＋50点)ということを8回くり返すと，1面クリアです(面数×＋100点)。エサは，自分の体のどこでも取ることができ，1回に二つ取ることはできません。ハッスルのもと(■)を食べると，TIMEに100追加されます。

毒虫にぶつかるとMISSで，3回MISSするとゲーム・オーバーです。その他，1回に二つエサを取るのを，その面の中で3回くり返したり，木に体当たりしても，ゲーム・オーバーになります。

§プログラムについて

毒虫，エサ，ハッスルのもとの移動は，マシン語でスクロールさせています。それと，「画面がチラツク」と思う人は，マシン語データの各行の，最後の0が六つならんでいるところに，それぞれ，「CDA60D」と入れてください（直るかどうかは，確かめられませんが……)。

40行のTは鳥の数，TIはTIME，TBは初めの毒虫の数です(変えるときは，460行のTI，TBの数も変えてください)。44行のUPは，ハッスルのもとの数です(変えるときは，460行のUPの数も変えてください)。

言い忘れましたが，毒虫は，面数が増えるたびに増えていき(460行)，3の倍数の面をクリアすると，もとにもどります(462行)。

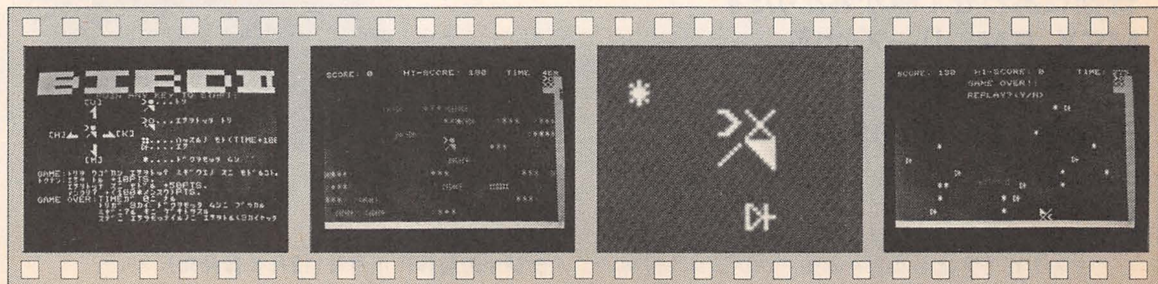
§最後に

マシン語書きこみの部分は，84年3月号の「ウジャウジャ」，鳥のはみだし判断の部分は，水谷嘉宏さんの「月夜のきつね」の部分をほぼそのまま，使わせてもらいました。

参考　ベーマガ84年3月号「ウジャウジャ」
「月夜のきつね」

CHECKER FLAG

Dr.D：また，デモがワン・パターンだ！　これの短縮のしかたは，もうわかっているな。それと，REM文はプリンタ出力したとき，見やすいように80字いっぱい，目立つように書いてほしいな。



《写真1》キャラとゲームの説明画面
《写真2》毒虫に注意してエサをうまく取ろう！
《写真3》毒虫にやられた！　下にあるのがエサ
《写真4》3匹やられて，ゲーム・オーバー

★編さんへ：影さんを送ってください。頭が軽いから送料が安いでしょう。(兵庫県加古川市・山中のみんな見てるかい？13才)……【編：つぐ美ちゃんの場合はお尻が重くて…。影：おすもうさんじゃないと持ち上げれない。】

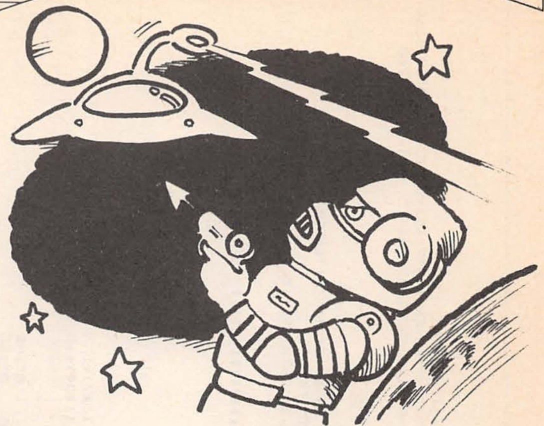
```
10 POKE$3CEC,0:POKE$3CED,0:POKE$3CEE,0
14 IFPEEK($8000)=33THEN25
20 PRINT"■":CURSOR10,10:PRINT"ﾀﾀﾞｲﾏ ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐﾁｭｳ｡";
22 CURSOR14,12:PRINT"ｽｺｼ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ｡";:GOSUB770:REM ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐ
25 GOSUB960:REM ﾃﾞﾓ
29 REM■■■■■■■■ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ■■■■■■■■
30 HI=0
40 S=0:X=33:Y=1:T=3:TI=500:TT=0:TB=15
42 C1$=">●■■◢◥":C2$=">o■■◣◥":CG$=C1$
44 BK=3:TK=8:MEM=0:UP=2
47 REM■■■■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ■■■■■■■■
48 PRINT"■SCORE:";S;TAB(13);"HI-SCORE:";HI;TAB(29);"TIME:";TI
50 FORI=0TO39:POKE54208+I,67:NEXT
60 FORI=1TO23:A=I*40:POKE53285+A,90:POKE53286+A,90:POKE53287+A,90:NEXT
62 IFT=1THEN70
65 FORI=1TOT-1:CURSOR38,I*3:PRINTC1$;:NEXT
70 CURSOR35,1:PRINT">o■■╳■■▒";
80 FORI=1TOTB:GOSUB144
90 CURSORX2,Y2:PRINT"*";:NEXT
100 FORI=1TOTK+2
110 GOSUB144
112 IFPEEK(PD)=231THEN110
120 POKEPD,231:NEXT
130 FORI=1TOUP
132 GOSUB144
140 IF(PEEK(PD)=255)+(PEEK(PD)=231)THEN132
142 POKEPD,255:NEXT:GOTO150
144 X2=INT(RND(1)*37):Y2=INT(RND(1)*9+3)*2
146 PD=53248+X2+Y2*40:RETURN
149 REM■■■■■■■■ ﾒｲﾝ ■■■■■■■■
150 CURSORX,Y:PRINT"  ■■  ";
160 USR($8000)
170 GETT$:POKE17828,0:IFT$=""THEN200
180 X=X+(T$="H")-(T$="K"):X=X-(X<0)
190 Y=Y+(T$="U")-(T$="M"):Y=Y-(Y<1)+(Y>22)
200 V=53248+X+Y*40:V1=V+40
210 P=PEEK(V):P1=PEEK(V+1):P2=PEEK(V1):P3=PEEK(V1+1)
220 IFP+P1+P2+P3THEN280
230 CURSORX,Y:PRINTCG$;
240 TI=TI-1:GOSUB953
250 IFTI=0THEN750
260 POKE4514,RND(1)*20+20:USR(68)
270 GOTO150
279 REM■■■■■■■■ ﾅﾆﾆ ﾌﾞﾂｶｯﾀ? ■■■■■■■■
280 CU=1
290 ON CU GOTO310,320,330,340,300
300 GOTO150
310 PE=P :GOTO350
320 PE=P1:GOTO350
330 PE=P2:GOTO350
340 PE=P3:GOTO350
350 CU=CU+1
360 IFPE=0THEN290
365 IFPE=90THEN590
370 IF(PE=231)*(TT=0)THEN470
380 IFPE=231THEN500
382 IFPE=255THEN642
390 IFPE=107THEN540
394 REM■■■■■■■■ ｽﾆ ﾓﾄﾞｯﾀ ■■■■■■■■
395 X=X-1:IFTT=0THEN290
400 CURSORX,Y:PRINTC1$;
410 FORI=1TO5:S=S+10:GOSUB950:MUSIC"‾F0‾G0":NEXT
412 TT=0:CG$=C1$
420 TK=TK-1:IFTK=0THEN440
430 GOTO150
440 MEM=MEM+1:CURSOR12,2:PRINTMEM;" ﾒﾝ ｸﾘｱ!!"
442 MUSIC"_C3_D3C3D3‾C3‾D7"
450 S=S+100*MEM:GOSUB950
452 FORI=0TO500:NEXT
454 CURSOR12,2:PRINTSPC(15);
460 TI=500:BK=3:TB=TB+5:TK=8:UP=2
462 IFINT(MEM/3)=MEM/3THENTB=15
464 GOTO48
469 REM■■■■■■■■ ﾑｼｦ ﾀﾍﾞﾀ ■■■■■■■■
470 CG$=C2$:CURSORX,Y:PRINTCG$;
480 MUSIC"_B0‾B0":S=S+10:GOSUB950
482 TT=1
490 GOTO290
499 REM■■■■■■■■ ﾓｳ ﾓｯﾃﾙﾖ! ■■■■■■■■
500 BK=BK-1:IFBK=0THEN590
502 CURSORX,Y:PRINT">?■■◣◥"
510 CURSOR10,2:PRINT"ﾓｳ ﾓｯﾃﾙﾖ! ｱﾄ";BK;"ｶｲ!";
512 TJ=TI-50:GOSUB953
520 MUSIC"C3R0C3_B5":FORI=0TO500:NEXT
522 FORI=0TO500:NEXT
530 CURSOR10,2:PRINTSPC(20);:GOTO290
539 REM■■■■■■■■ ﾄﾞｸﾑｼ!! ■■■■■■■■
540 FORJ=0TO5:CURSORX,Y:PRINT">*■■/◥";:USR($DA6):CURSORX+1,Y:PRINT"X";
550 FORI=0TO20:POKE4514,INT(RND(1)*255):USR(68):NEXTI:USR(71):NEXTJ
560 FORI=30TO0STEP-1:POKE4514,I:USR(68):USR(71):NEXT
570 T=T-1:IFT=0THEN710
580 TT=0:X=33:Y=1:CG$=C1$:GOTO48
589 REM■■■■■■■■ ｷﾆ ｹﾞｷﾄﾂ! ■■■■■■■■
590 KY=1:CURSORX,Y:PRINT"=<■■◤\";
600 FORJ=1TO21:POKE4514,J:FORI=255TO0:POKE4513,I:USR(68)
610 CURSOR35,KY:PRINT"  ";:KY=KY+1:CURSOR35,KY:PRINT">@■■XX";
620 IFKY=22THEN640
630 NEXTI,J
640 USR(71):GOTO650
641 REM■■■■■■■■ ﾀｲﾑ ﾌﾟﾗｽ! ■■■■■■■■
642 CURSORX,Y:PRINT">^■■◢◥"
644 FORJ=1TO10:TI=TI+10:GOSUB953:USR(62):NEXTJ
646 UP=UP-1:GOTO290
649 REM■■■■■■■■ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ■■■■■■■■
650 FORI=0TO10:CURSOR12,2:PRINTSPC(11);
660 CURSOR12,2:MUSIC"_C1":PRINT"GAME OVER!!";:USR($DA6):NEXT
670 CURSOR12,4:PRINT"REPLAY?(Y/N)"
672 IFS>HITHENHI=S
680 GETT$:IFT$="Y"THEN40
690 IF(T$="N")=0THEN680
700 PRINT"■ﾏﾀ ｱｿﾝﾃﾞﾈ!!":END
709 REM■■■■■■■■ ｵﾁﾙ!! ■■■■■■■■
710 CURSOR38,3:PRINT"▒■■▒";
720 FORI=YTO22:CURSORX,I-1:PRINT"  ■■◣/■■X<";
730 MUSIC"F0B0":NEXT
740 GOTO650
750 FORI=1TOT:CURSOR38,I*3:PRINT"▒■■▒";:NEXT
760 GOTO710
769 REM■■■■■■■■ ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐ ■■■■■■■■
770 A=32767:LIMITA
780 READW$:FORX=1TO31STEP2:U$=MID$(W$,X,2):IFU$="*"THEN830
790 H=ASC(U$)-48:L=ASC(RIGHT$(U$,1))-48
800 IFH>9THENH=H-7
810 IFL>9THENL=L-7
820 A=A+1:POKEA,H*16+L:NEXT:GOTO780
830 X=31:NEXT
840 RETURN
850 DATA2113D11114D10124001AEDB812000000
860 DATA2141D11140D10124001AEDB012000000
870 DATA21B3D111B4D10124001AEDB812000000
880 DATA21E1D111E0D10124001AEDB012000000
890 DATA2153D21154D20124001AEDB812000000
900 DATA2181D21180D20124001AEDB012000000
910 DATA21F3D211F4D20124001AEDB812000000
920 DATA2121D31120D30124001AEDB012000000
930 DATA2193D31194D30124001AEDB812000000
940 DATAC9*
949 REM■■■■■■■■ ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ SUB ■■■■■■■■
950 CURSOR6,0:PRINTS;:RETURN
952 REM■■■■■■■■ ﾀｲﾑ ﾋｮｳｼﾞ SUB ■■■■■■■■
953 CURSOR34,0:PRINTTI;" ";:RETURN
959 REM■■■■■■■■ ﾃﾞﾓ ﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■■■
960 PRINT"■■■■■■ ■■■■■■ ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■■"
970 PRINT"■■■▄▄▄ ■■■ ■■■ ■ ■■■ ■ ■■■ ■ "
980 PRINT"■■■▀▀▀ ■■■ ■■■■■ ■■■ ■ ■■■ ■ "
990 PRINT"■■■■■■ ■■■■■■ ■■■ ■ ■■■■■ ■■■■■■"
1010 PRINT"■        [U]        >●...ﾄﾘ
1012 PRINT"          ◢          ◥
1014 PRINT"          ▌
1016 PRINT"                     >o...ｴｻｦﾄｯﾀ ﾄﾘ
1020 PRINT"        >●           ◣◥
1030 PRINT"  [H]◢▄ ◥ ▄◣[K]
1035 PRINT"                       ....ﾊｯｽﾙﾉ ﾓﾄ(TIME+100)";
1037 POKE53705,255
1040 PRINT"          ▌          ";CHR$(106);"....ｴｻ
1050 PRINT"          ◥
1060 PRINT"         [M]         *....ﾄﾞｸｦﾓｯﾀ ﾑｼ
1070 PRINT"■GAME:ﾄﾘｦ ｳｺﾞｶｼ ｴｻｦﾄｯﾃ ﾐｷﾞｳｴﾉ ｽﾆ ﾓﾄﾞﾙｺﾄ｡"
1080 PRINT"ﾄｸﾃﾝ:ｴｻｦ ﾄﾙ +10PTS.
1090 PRINT"      ｴｻｦﾄｯﾃ ｽﾆ ﾓﾄﾞﾙ +50PTS.
1100 PRINT"      ﾒﾝｸﾘｱ +(100*ﾒﾝｽｳ)PTS.
1110 PRINT"GAME OVER:TIMEｶﾞ 0ﾆ ﾅﾙ
1120 PRINT"           ﾄﾘｶﾞ 3ｶｲ ﾄﾞｸｦﾓｯﾀ ﾑｼﾆ ﾌﾞﾂｶﾙ"
1122 PRINT"           ﾐｷﾞﾆｱﾙ ｷﾆ ｹﾞｷﾄﾂｽﾙ"
1130 PRINT"           ｽﾃﾞﾆ ｴｻｦﾓｯﾃｲﾙﾉﾆ ｴｻｦﾄﾙ(3ｶｲﾔｯﾀﾗ)";
1132 TEMPO7:MUSIC"C5E8D5F8G5A7R1A5E7D7C8"
1140 CURSOR10,4:PRINT"PUSH ANY KEY TO START!":USR($DA6)
1150 GETA$:IFA$=""THENCURSOR10,4:PRINTSPC(22):GOTO1140
1160 RETURN
```


★想像してください。①マスクとサングラスをとった影さん②Dr.Dのレオタード姿③編さんのくつ下とパンツのにおい。フンギョエー！(群馬県高崎市・伊藤泰治13才)……【影：ついでに，三輪車通勤の編集長。編：よく似合いそう！】

MZ-700/1500(S-BASIC)用（※1500で動かすには700用S-BASICが必要です）

THE ROBOT 1

伊藤　輝彦



■内　容

これは，ベーマガDELUXE Iの99ページ「ロボット・ゲーム」の移植拡張版です。

■STORY

西暦2989年，ある宇宙空間から，ていさつ機が地球と月の間に現れた。ていさつ機は，地球の文化などの高さにシットしたのか，地球に攻撃をしかけてきた。

当時の地球は平和に満ちあふれていて，兵器などは存在していなかったため，数世紀前の戦争で破壊された兵器の部品を，海底から引き上げ，モビル・スーツ「バラック」を1台つくることに成功した。

あなたの任務は，敵をフンサイすることです。

■操作方法・遊びかた

カーソル・キーの↑↓で上下移動，スペース・キーで，アトミック（原子を構成する物質）崩壊粒子（APF）発射です。

敵のUFOにAPFを当てれば良いのですが，APFを使うたびバラックも老きゅう化していきます。初めバラックのボディーは白ですが，APFを1発撃つごとに，ボディーは白→黄→水色……のように，COLOR番号でいう7から1ずつ減っていきます。

バック（宇宙空間）が黒のため，ボディーが青（COLOR番号1）のとき，APFを撃ってUFOに当たらないとGAME　OVERです。UFOの後は月で，APFが1発当たるごとに色が変わり，3発連続で当たるとGAME　OVERです。また，地球に遊星爆弾が当たると色が変わり，3発連続で当たると，GAME　OVERです。APFが，UFOに当たると，バラック，月，地球ともに少し回復します。

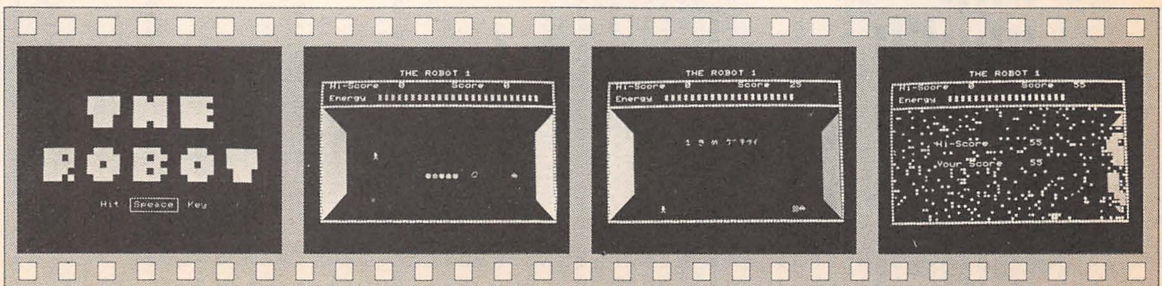
UFOを7機げきついすると，バラックのバリアのエネルギーが回復します。忘れていましたが，遊星爆弾が飛んできたら，バラックに当ててください。そのかわり，上のバリアのエネルギーのインジケータのメーターが下がります。ある程度メーターが下がると，青→黄→赤に変化します。メーターが0になり，そのあと遊星爆弾が当たってもGAME　OVERです。

■P.S

自分では，カラーでおもしろくしたつもりです。REM文を入れてあるので，わかりやすいと思います。

1080行のMUSIC "BOR2" をMUSIC "BOR"にするとエネルギー回復のとき早くなります。

参考　ベーマガDELUXE Iの99ページ「ロボット・ゲーム」



《写真1》タイトル画面。スペースでスタート　《写真2》遊星爆弾を発射してきたぞ！　《写真3》APFで敵UFOをゲキツイ！　《写真4》ゲーム・オーバー。やったハイスコア！

★今，僕のクラスではペーパーアドベンチャーが，"大人気"。なんとクラスでベーマガを知らない人はいないよう。僕の彼女もやってるよう！（長野県下伊那郡・福田芳美13才）……【編：投稿も多いんだよね。待ってまーす。】

THE ROBOT 1のプログラム・リスト

```
10 REM ───── THE ROBOT ───── BY TERUHIKO
20 REM ───── ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ ───── FOR MZ-721
30 HS=0:COLOR,,5,0:PRINT"▣":DIMET(3):DIMMN(3):FORI=0TO3:READET(I),MN(I):NEXT:TEM
PO4
40 CURSOR10,4:PRINT"■■■■■  ■■ ■■  ■■■■■"
50 CURSOR10,5:PRINT"■■■■■  ■■■■■  ■■■■"
60 CURSOR10,6:PRINT"■■■■■  ■■■■■  ■■■■"
70 CURSOR11,7:PRINT"■■■  ■■■■  ■■■■"
80 CURSOR11,8:PRINT"■■■  ■■ ■■  ■■■■■"
90 CURSOR3,12:PRINT"■■■■■  ■■■  ■■■■  ■■■  ■■■■■"
100 CURSOR3,13:PRINT"■■■ ■  ■■■■  ■■ ■■  ■■■■  ■■■■■"
110 CURSOR3,14:PRINT"■■■■■  ■■ ■■  ■■ ■■  ■■ ■■  ■■■■■"
120 CURSOR3,15:PRINT"■■■■  ■■■■  ■■ ■■  ■■■■  ■■■"
130 CURSOR3,16:PRINT"■■■ ■  ■■■  ■■■■  ■■■  ■■■"
140 CURSOR16,19:PRINT"┌─────┐":CURSOR16,21:PRINT"└─────┘"
150 CURSOR12,20:PRINT"H☆IT |☆S☆PEACE| ☆K☆EY
160 GETA$:IFA$=" "THEN180
170 GOTO160
180 FORI=1TO23:CURSOR1,I:PRINTSPC(37)
190 FORN=0TO100:NEXT:NEXT
200 REM ───── ｿﾉﾀ ─────
210 COLOR,,7,:GOSUB1010
220 CO=7:SC=0:EA=3:MO=3:X=10:Y=13:X2=31:Y2=15:EN=25:T=0:ME=0
230 EN$="▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌"
240 CURSOR3,2:PRINT"H☆I-☆S☆CORE☆":CURSOR22,2:PRINT"☆S☆CORE☆"
250 CURSOR14,0:PRINT"THE ROBOT 1":CURSOR3,4:PRINT"E☆NERGY☆"
260 COLOR,,ET(EA),0:CURSOR2,6:PRINT"◣"
270 CURSOR2,7:PRINT"■◣":CURSOR2,8:PRINT"■■◣"
280 CURSOR2,9:PRINT"■■■◣":FORI=10TO18:CURSOR2,I:PRINT"■■■■":NEXT
290 CURSOR2,19:PRINT"■■■◤":CURSOR2,20:PRINT"■■◤"
300 CURSOR2,21:PRINT"■◤":CURSOR2,22:PRINT"◤"
310 COLOR,,MN(MO),0:CURSOR37,7:PRINT"◢":CURSOR36,8:PRINT"◢■"
320 CURSOR35,9:PRINT"◢■■":FORI=10TO19:CURSOR35,I:PRINT"■■■":NEXT
330 CURSOR35,20:PRINT"◥■■":CURSOR36,21:PRINT"◥■"
340 CURSOR37,22:PRINT"◥"
350 IF (EA=0)+(MO=0)THEN 890
360 COLOR,,7,:CURSOR13,2:PRINTHS
370 CURSOR29,2:PRINTSC
380 IF EN=>16 THEN TT=1
390 IF (EN=>6)*(EN=<15) THEN TT=6
400 IF EN=<5THEN TT=2
410 IF EN=-1 THEN 890
420 COLOR,,TT,:EN$=LEFT$(EN$,EN):CURSOR11,4:PRINTEN$;:A=25-EN:PRINTSPC(A)
430 REM ───── KEY ─────
440 GETK$:POKE$3444,0
450 XX=X:YY=Y
460 IF(K$="↑")*(Y>7)THENY=Y-1
470 IF(K$="↓")*(Y<21)THENY=Y+1
480 IF(K$=" ")*(T=0)THENCO=CO-1:MZ=1:GOTO530
490 CURSORXX,YY:PRINT" "
500 COLOR,,CO,:CURSORX,Y:PRINT"大"
510 IF T=1 THEN RETURN
520 REM ───── ﾃｷ ｲﾄﾞｳ ─────
530 R=INT(RND(1)*3)+1
540 MX=X2:MY=Y2:COLOR,,4,
550 IF(R=1)*(Y2>7)THENY2=Y2-1
560 IF(R=2)*(Y2<21)THENY2=Y2+1
570 IF(R=3)*(MZ=0)THEN T=1:GOTO690
580 CURSORMX,MY:PRINT" "
590 COLOR,,4,:CURSORX2,Y2:PRINT"*"
600 IF MZ=1 THEN MZ=0:GOTO630
610 GOTO440
620 REM ───── APF ─────
630 FORI=X+2TO36:B=PEEK(53248+(I+1)+Y*40)
640 IF B=199 THENUSR(62):SC=SC+20:GOTO760
650 IF(B=67)+(B=78)THENUSR(62):MO=MO-1:CURSORI,Y:PRINT"  ":GOTO260
660 CURSORI,Y:PRINT" ▒"
670 NEXT
680 REM ───── ﾕｳｾｲ ﾊﾞｸﾀﾞﾝ ─────
690 FORI=X2-2TO3STEP-1:B=PEEK(53248+I+Y2*40)
700 IF B=202 THEN CURSORI+1,Y2:PRINT" ":EN=EN-1:USR(62):SC=SC+5:T=0:GOTO260
710 IF(B=77)+(B=67)THENUSR(62):EA=EA-1:CURSORI,Y2:PRINT"  ":T=0:GOTO260
720 GOSUB440
730 CURSORI,Y2:PRINT"● "
740 NEXT
750 REM ───── UFO ｹﾞｷﾂｲ ─────
760 ME=ME+1:CURSOR13,11:PRINTME;" ☆キ ☆メ ☆ケﾞｷﾂｲ☆":TEMPO5
770 MUSIC"¯E¯E¯D¯FR¯G¯F¯E¯DR¯E¯E¯D¯E¯F"
780 CURSORI,Y2:PRINT"  ":CURSOR13,11:PRINTSPC(15)
790 PC=INT(ME/7):PW=ME-PC*7
800 IF PW=0 THEN EN=25
810 IF PW=0 THEN EN$="▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌▌":GOSUB1060
820 J=INT(RND(1)*15)+7:Y2=J
830 MO=MO+1:EA=EA+1:CO=CO+2
840 IF MO=>3 THEN MO=3
850 IF EA=>3 THEN EA=3
860 IF EN=>25 THEN EN=25
870 IF CO=>7 THEN CO=7
880 GOTO 260
890 REM ───── GAME OVER ─────
900 TEMPO5:FORI=1TO350:A=INT(RND(1)*7)+1
910 X=INT(RND(1)*72)+4:Y=INT(RND(1)*34)+12
920 SET X,Y,A:NEXT:COLOR,,7,0
930 IF HS<=SC THEN HS=SC
940 CURSOR9,11:PRINT"H☆I-☆S☆CORE     ☆";HS
950 CURSOR9,14:PRINT"Y☆OUR ☆S☆CORE   ☆";SC
960 MUSIC"¯A¯AR¯DR¯BR¯E¯F¯D¯E¯R¯G¯F¯E¯D"
970 CURSOR13,20:PRINT"T☆RY ☆A☆GAIN (☆Y/N)
980 POKE$3444,255:GETA$:IFA$="Y"THEN210
990 IFA$="N"THENCOLOR,,7,1:PRINT"▣":END
1000 GOTO 980
1010 REM ───── ﾜｸ ｦ ｶｸ ─────
1020 COLOR,,7,0:PRINT"▣":FORI=3TO76:SETI,3,5:SETI,46,5:SETI,11,5:NEXT
1030 FORH=4TO45:SET3,H,5:SET76,H,5:NEXT:RETURN
1040 REM ───── ｶﾗｰ ﾃﾞｰﾀ ─────
1050 DATA 0,0,2,2,3,3,1,6
1060 REM ───── ﾒﾝ ｸﾘｱｰ ﾃﾞﾓ ─────
1070 TEMPO4:FORI=35TO11STEP-1:MUSIC"AOR":CURSORI,4:PRINT" ":NEXT
1080 FORI=11TO35:MUSIC"BOR2":CURSORI,4:PRINTCHR$(213):NEXT
1090 RETURN
```



★10月11日の「笑っていいとも」見ましたか？「げきとつたべるまっち」のコーナーでドルアーガの60面クリアの音楽がなったよ！（東京都青梅市・ピエーのてつき13才）……【編：よくわかったね。みんなで広げようドルアーガの"わ"！】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用 (※1500で動かすには700用Hu-BASICが必要です)

BAT KILLER

福永　文彦



§内　容

君は，さすらいの「BAT　KILLER」。いろんな村をまわって，吸血コウモリを退治するのが仕事だ。そんなある日，体長が3mをこすおばけコウモリが出るという，「アーメン村」を通った。コウモリと聞いてはだまっていられないあなたは，さっそく仕事にかかることにした。

§遊びかた・使いかた

教会から十字架をもらい，コウモリめがけて投げつけてください。十字架15コ使いはたすと，16コ目から－200点されていきます。コウモリを殺すと＋100点です。

また，コウモリは夜にもでてきます。そのときは，コウモリが見えないので，コウモリの発する超音波を聞きわけてください（BAT　KILLERには超音波も聞こえるのです）。デモのときに練習をしておいてください。それと，BONUSは常に1000点です。

§操作方法

カーソル・キーで左右に動かし，スペース・キーで十字架を投げます。なお，BREAKキーを利用してコウモリの動きを先読みしないように。

§プログラムの入力方法

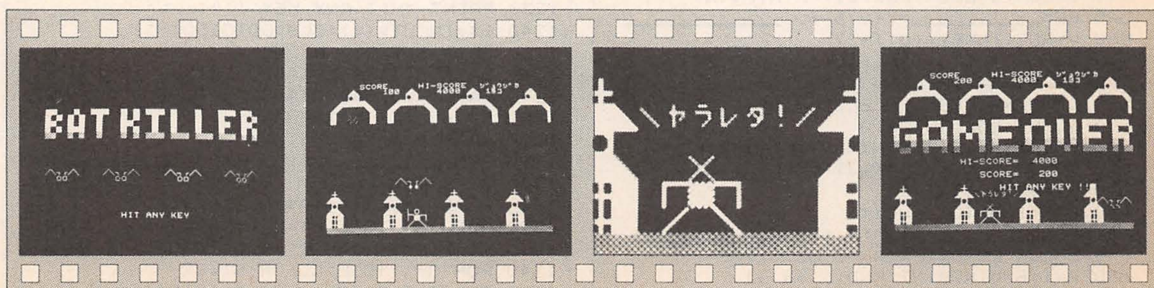
そのまま打ち込めばいいです。REM文の省略可。また，16進数データは，メッセージ用の物です。だから，デモ，GAME　OVERのメッセージがおかしいときは，そこを見直せばよいのです。

CHECKER FLAG

Dr.D：20～90行は実によいが，320～530行のLOCATE，PRINTはよくないな。これは，ベーマガ84年12月号の91ページのようにしたほうが使いかたが広がるぞ！

編：いいものは，どんどん参考にしたほうが勉強になりますね。

影：生活面では，私をぜひ見ならいなさい。



《写真1》コウモリの発する超音波を覚えよう　《写真2》第2のコウモリに十字架みごと命中！　《写真3》オッと，まに合わず。ヤラレタ！　《写真4》バット・キラーの名が泣くぞ！

★僕は友達とアダ名をつけ合いました。僕はナムコマツで宮林君はコナミヤバヤシ。僕らは，このアダ名になんとほこりを持っているのです。（秋田市・小松祐喜13才）……【影：僕なんか，エキサイティングサッカーゲなんちゃって！】

```
5  REM__________ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ __________
10 CONSOLE:COLOR7,0:CLS:DEFINT A-Z:HS=0
20 M$(0)=" o▆▆▆▆ ▒ ▆▆▆▆╱ ╲"
30 M$(1)=" o▆▆▆▆ ▒ ▆▆▆▆ X "
40 MK$=  "  ▆▆▆   ▆▆▆▆   "
50 K$(0)="  ┣ ┫  ▆▆▆▆▆oo"
60 K$(1)=" ┃┐┌┃ ▆▆▆▆▆oo"
70 K$(2)=" ╲┐┌╱ ▆▆▆▆▆oo"
80 K$(3)="╱╲┐┌╱╲▆▆▆▆▆oo"
90 KK$= "       ▆▆▆▆▆  "
95 REM____________ ﾃﾞﾓ ____________
100 DATA 5,7,31395D11D8
110 DATA 5,5,2A91491114
120 DATA 1,5,3291891198
130 DATA 1,1,2B91491114
140 DATA 0,1,32915DDDD4
150 RESTORE 100:LOCATE 0,5:GOSUB1300
160 FOR I=0 TO 3:COLOR I+1,0
170 LOCATE I*10+2,15:PRINT K$(3);
180 POKE &HC7C,0,I+1:CALL &HC25
190 COLOR6:LOCATE I*10,19
200 PRINT USING"ﾀﾞｲ # ｺｳﾓﾘ";I+1
210 COLOR7:LOCATE 15,22
220 PRINT "HIT ANY KEY";:I$=INPUT$(1)
230 LOCATE I*10,19:PRINT SPC(10);
240 NEXT:CALL &HC40
250 MU1$="R4-C3CEG-DDFAGGAB+CBOABAGF"
260 MU2$="GFEDEDC2-C3CEG-DDFAGGAB+C5"
270 PLAY7,MU1$+MU2$
275 REM__________ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ(2) __________
280 SC=0:MEN=1:MK=3
290 TK=0:G=15:Z=200-((MEN/2) MOD5)*50
300 Z=Z*((MEN-1) MOD2):CN=MEN MOD2
310 A=0:MX=14:R=0:KY=7
315 REM____________ ｶﾞﾒﾝ ____________
320 COLOR7,0:CLS
330 FOR I=1 TO 31 STEP 10
340 LOCATE I,1:PRINT"     ▲     "
350 LOCATE I,2:PRINT"     ▣     "
360 LOCATE I,3:PRINT"   ▆▆▆▆▆   "
370 LOCATE I,4:PRINT"◢         ◣"
380 LOCATE I,5:PRINT"■         ■"
390 LOCATE I,6:PRINT"■         ■"
400 LOCATE I-1,18:PRINT" + "
410 LOCATE I-1,19:PRINT"▲"
420 LOCATE I-1,20:PRINT" ◘ "
430 LOCATE I-1,21:PRINT"▲"
440 LOCATE I-1,22:PRINT"■╋■"
450 LOCATE I-1,23:PRINT"■╋■":NEXT
460 LOCATE 6,0:PRINT"SCORE"
470 LOCATE 7,1:PRINT USING"#####0";SC
480 LOCATE 16,0:PRINT"HI-SCORE"
490 LOCATE 17,1:PRINT USING"#####0";HS
500 LOCATE 26,0:PRINT"ｼﾞｭｳｼﾞｶ"
510 LOCATE 27,1:PRINT USING"##ｺ";G
520 COLOR 2,0
530 LOCATE0,24:PRINTSTRING$(39,"▒");
540 COLOR 5:LOCATEMX,21:PRINTM$(R)
545 REM____________ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ____________
550 V=ASC(INKEY$(0))-27
560 ONV GOTO570,580,610,610,590:GOTO630
570 IF MX=34 THEN630 ELSE M1=10:GOTO600
580 IF MX=4 THEN630 ELSE M1=-10:GOTO600
590 GOSUB 850:GOTO610
600 LOCATEMX,21:PRINTMK$:MX=MX+M1
610 COLOR 5:LOCATEMX,21:PRINTM$(R)
620 R=ABS(R-1)
630 FOR I=0 TO Z:NEXT
635 REM____________ ｺｳﾓﾘ ﾙｰﾁﾝ ____________
640 COLOR KC*CN:ON A GOTO670,700
650 A=1:B=0:KC=INT(RND(1)*4)+1
660 KY=5:KX=KC*10-8:GOTO740
670 LOCATE KX,KY:PRINT K$(B);
680 B=B+1:IF B<4 THEN 740
690 A=2:GOTO 740
700 LOCATE KX,KY:PRINT KK$;
710 POKE &HC7C,0,KC:CALL &HC25
720 KY=KY+1:LOCATE KX,KY:PRINTK$(3);
730 IF KY>19 THEN 1020
740 GOTO 550
745 REM____________ ﾒﾝｸﾘｱ ____________
750 BEEPO:COLOR 3:LOCATE 10,10
760 PRINT"CONGRATULATIONS!!";:COLOR6
770 PLAY7,"A4+D+F+E+D+F+D+E+D#A+CA8R4"
780 LOCATE12,12:PRINT"BONUS 1000ﾃﾝ";
790 PLAY"A4+D+F+E+D+F+D+E+D#AAG8R4"
800 SC=SC+100:MEN=MEN+1:LOCATE 9,14
810 COLOR5:PRINTUSING"ﾂｷﾞﾊ##ﾒﾝﾀﾞ";MEN;
820 PLAY"G4#A+D+E8R4G#A+#C+D8R4"
830 PRINT "ｶﾞﾝﾊﾞﾛｳ !!"
840 PLAY"DFAGFGFAGFED9R9":GOTO 290
845 REM____________ ｼﾞｭｳｼﾞｶ ____________
850 POKE &HC7D,100:CALL &HC25:COLOR 5
860 LOCATE MX,21:PRINT"└▆▆ ";
870 FOR I=19 TO KY STEP-1
880 LOCATE MX,I:PRINT"+▆▆ ";
890 NEXT I:LOCATEMX,I+1:PRINT" ";
900 IF(A=0)+(MX<>KX+2)THEN 970
910 COLOR 6,0:SC=SC+10:A=0:TK=TK+1
920 LOCATEKX,KY:PRINTK$(3);"▆▆**"
930 FORI=0TO100:POKE &HC7C,I,I
940 CALL &HC25:NEXT I:A=0
950 LOCATE KX,KY:PRINT KK$;:KY=7
960 IF TK>=10 THEN 750
970 G=G-1:IF G<0 THENG=0:SC=SC-20
980 COLOR7,0:LOCATE7,1
990 PRINT USING"#####0";SC
1000 LOCATE 27,1:PRINT USING"##ｺ";G
1010 CALL &HC40:RETURN
1015 REM____________ ﾔﾗﾚﾀ ____________
1020 BEEPO:COLOR 2
1030 LOCATE MX+1,21:PRINT"X";
1040 LOCATE MX-1,19:PRINT"\ﾔﾗﾚﾀ!/";
1050 COLOR KC:LOCATE KX,KY
1060 PRINT K$(3);"▆▆へへ";
1070 FOR I=0 TO 100 STEP 4
1080 POKE &HC7C,I,I:CALL&HC25
1090 FOR J=0 TO I*3:NEXT J
1100 CALL &HC40
1110 FOR J=0 TO I*5:NEXT J
1120 NEXT I
1130 MK=MK-1:IF MK=0 THEN 1150
1140 GOTO 310
1145 REM__________ GAME OVER __________
1150 BEEPO:RESTORE 1250
1160 LOCATE 0,8:GOSUB 1300
1170 IF SC>HS THEN HS=SC
1180 COLOR 1:LOCATE 11,14
1190 PRINT USING"HI-SCORE=#####0";HS
1200 COLOR 5:LOCATE 14,16
1210 PRINT USING"SCORE=#####0";SC
1220 COLOR 7:LOCATE 17,18
1230 PRINT "HIT ANY KEY !!";
1240 I$=INPUT$(1):CLS:GOTO150
1250 DATA 3,7,7322F32BDC
1260 DATA 3,3,84B684AA12
1270 DATA 3,2,B4AAE4AB9C
1280 DATA 2,2,97A284AA14
1290 DATA 2,0,64A2F313D6
1295 REM__________ ﾒｯｾｰｼﾞ ｻﾌﾞ __________
1300 CONSOLE:FOR I=1 TO 5
1310 READ C1,C2,A$:A$=HEXCHR$(A$)
1320 FOR J=1 TO 5:B$=MID$(A$,J,1)
1330 C$=RIGHT$("0000"+BIN$(ASC(B$)),8)
1340 FOR O=1 TO 8:COLOR C1,C2
1350 PRINT CHR$(28+170*VAL(MID$(C$,O,1)));
1360 NEXTO:NEXTJ:NEXTI:RETURN
```


★ページの上の方にも，OFコーナーを作ろう！もちろん司会はつぐ美ちゃん。（神奈川県相模原市・薩川隆史13才）
……【編：そんなことしたら，ページの横にもなんてことになっちゃいそう。プログラムがOFにかこまれちゃうよー。】

MZ-1500用

あっぷるどろぼう

畠　吉彦



ストーリー

4本の木に，おいしそうなあっぷるがなっている。そこで，あなたはそのあっぷるを盗むことにした。

しかし，そう簡単にはいかない。時間がたつと，あっぷるは青色から赤色に変わり，木から落ちてくるのだ。この落ちてきたあっぷるに当たると，気絶してしまう。だから，すばやく木に登って，あっぷるが落ちる前に，取らなければならない。

CHECKER FLAG

Dr.D：青いリンゴが赤くなるのは，420行で実行しておる。CTがリンゴの熟しているかどうかのパラメータなわけじゃ。

編：それじゃ，CT＝0のとき，リンゴが落ちるんですね。

Dr.D：そうじゃ。480行で，リンゴを落としているんじゃ。730～760のIF文じゃが，Xを7で割ってあまりを調べる方法もあるから研究したまえ。

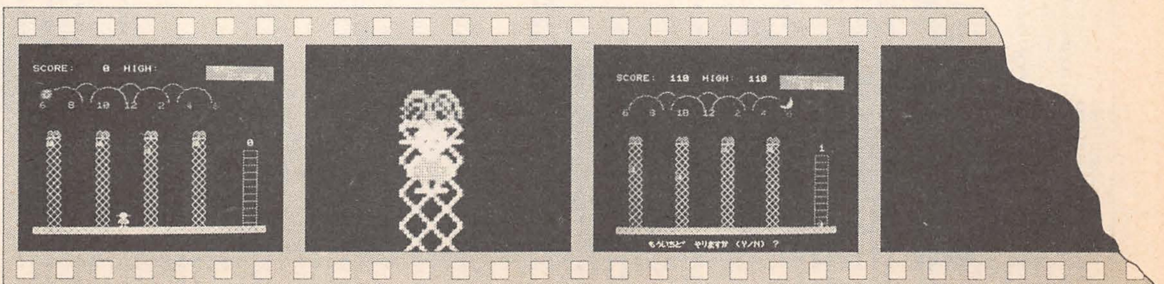
あそびかた

RUNすると初期画面が現われ，すぐにゲームが始まります。あなたは，←→で左右に動き（スペース・キーで止まります），↑で木に登り，あっぷるを取ります。

しかし，あっぷるは青→青・赤→赤と変わり，落ちてくるので，あなたは青と青・赤のあっぷるのみを木に登って取ってください。このあっぷるが，青→赤に変わる時間はあまり長くないので，なるべく早く木の下に行き，色の変化をすばやく見てとって，木に登ってください。少しやっていると，色の変化の時間のくせというものが，わかってくると思います。

最後に

このプログラムは，MZ－1500を買って初めて作ったものですが，MZ－1500を使ってみて感じたことは，とてもゲームが作りやすいということです。PCGとPSGを使えば，簡単に楽しいゲームが作れると思います。



《写真1》りんごが青いうちに盗みます

《写真2》するするっと木に登ったどろぼうくん

《写真3》タイム・オーバーでゲーム終了

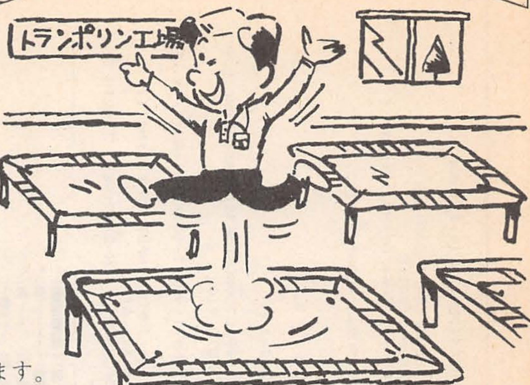
★ファミリーコンピュータ買ったというハガキを出しても，載らない僕が一言。「このハガキ，編集部に届いてるのか？」（鹿児島市・高峰勇一14才）……【編：ハイ，ちゃんと届いてますよ。みんなも心配しないで，たくさん送って！】

```
10 CCOLOR,,7,0:CLS:GOTO 1180
20 REM *** 2*2 PCG PRINT ***
30 FPRINT[PX,PY]PN:FPRINT[PX+1,PY]PN+1:FPRINT[PX,PY+1]PN+2:FPRINT[PX+1,PY+1]PN+3
40 RETURN
50 REM *** 2*2 PCG ERASE ***
60 FPRINT[PX,PY]0:FPRINT[PX+1,PY]0:FPRINT[PX,PY+1]0:FPRINT[PX+1,PY+1]0
70 RETURN
80 REM *** ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ ***
90 CCOLOR,,7,1:CURSOR28,0:PRINT CHR$(5)+" ﾘﾝｺﾞ      "+CHR$(6)
100 CURSOR28,1:PRINT CHR$(5)+"   ﾄﾞﾛﾎﾞｳ "+CHR$(6)
110 CCOLOR,,5,0:CURSOR3,0:PRINT"SCORE:        HIGH:     "
120 CCOLOR,,2,6:CURSOR3,22:FOR I=1 TO 34:PRINT"╳";:NEXT I
130 CCOLOR,,4,0:CURSOR33,11:PRINT"┌┐":FOR I=12 TO 21:CURSOR33,I:PRINT"├┤":NEXT
 I
140 CCOLOR,,6:FOR I=5 TO 27 STEP 7:FOR J=10 TO 21:CURSORI,J:PRINT"╳╳";:NEXTJ:PN=
5:PX=I:PY=8:GOSUB 20:NEXT I
150 FOR I=1 TO 4:CIRCLE[4,0]I*50+10,40,20,.8,0,π:NEXT I
160 FOR I=1 TO 3:CIRCLE[4,0]I*50+35,40,20,1.2,π/4,3*π/4:NEXT I
170 CCOLOR,,1:CURSOR4,5:PRINT"6   8   10   12";:CCOLOR,,2:PRINT"   2   4   6"
180 REM *** ｼｮｷ ｾﾂﾃｲ(2) ***
190 SC=0:SL=0:SX=4:SN=0:SO=0
200 CCOLOR,,7:CURSOR9,0:PRINT USING"#####";SC
210 REM *** ｼｮｷ ｾﾂﾃｲ(3) ***
220 TI=1:ST=1:DC=0:X=15:Y=20:D=0:P1=0
230 FOR I=1 TO 4:AT(I)=INT(RND(1)*12)+1::CT(I)=AT(I):CX(I)=-2+7*I:CY(I)=10
240 IF CT(I)>2 THEN FPRINT[CX(I),CY(I)]17:ELSE FPRINT[CX(I),CY(I)]18
250 NEXT I
260 CCOLOR,,7:CURSOR34,10:PRINT USING"#";DC
270 PN=9+4*SN:PX=SX:PY=3:GOSUB 20
280 REM *** MAN MOVE ***
290 IF P1>0 GOTO 350
300 GET A$
310 IF A$="↑" THEN IF X=5 OR X=12 OR X=19 OR X=26 THEN P1=20:D=0:GOTO 350
320 IF A$="←" THEN D=-1:GOTO 350
330 IF A$="→" THEN D=1:GOTO  350
340 IF A$=" " THEN D=0:GOTO  380
350 PX=X:PY=Y:GOSUB 50
360 X=X+D:IF X<3 THEN X=X+1:ELSE IF X>28 THEN X=X-1
370 IF P1>0 THEN P1=P1-1:IF P1>9 THEN Y=Y-1:ELSE Y=Y+1
380 PN=1:PX=X:PY=Y:GOSUB 20
390 REM *** APPLE MOVE ***
400 IF CT(TI)=0 GOTO 440
410 CT(TI)=CT(TI)-1
420 IF CT(TI)=2 THEN FPRINT[-2+7*TI,CY(TI)]18
430 IF CT(TI)>0 GOTO 490
440 IF CY(TI)+1<22 GOTO 480
450 FPRINT[-2+7*TI,CY(TI)]0:CY(TI)=10:CT(TI)=10-AT(TI):CT(TI)=ABS(CT(TI)):AT(TI)
=CT(TI)
460 IF CT(TI)>2 THEN FPRINT[-2+7*TI,CY(TI)]17:ELSE FPRINT[-2+7*TI,CY(TI)]18
470 GOTO 490
480 FPRINT[-2+7*TI,CY(TI)]0:CY(TI)=CY(TI)+1:FPRINT[-2+7*TI,CY(TI)]19
490 REM *** SUN MOVE ***
500 IF ST<>10 GOTO 570
510 PX=SX:PY=3:GOSUB 50
520 SL=SL+1
530 IF SL=25 THEN SN=1
540 IF SL=50 THEN SO=1
550 SX=SL-26*SN+4
560 PN=9+4*SN:PX=SX:PY=3:GOSUB 20
570 REM *** TIMER ***
580 TI=TI+1:IF TI=5 THEN TI=1
590 ST=ST+1:IF ST=20 THEN ST=1
600 REM *** ﾊﾝﾃｲ ***
610 IF SO=1 GOTO 1030
620 IF Y<>10 GOTO 730
630 IF CY((X+2)/7)<>10 GOTO 730
640 MUSIC STOP:NOISE"E1C2":MUSIC A1$;A2$
650 DC=DC+1:FPRINT[34,22-DC]19
660 SC=SC+10
670 CCOLOR,,7:CURSOR9,0:PRINT USING"#####";SC
680 IF SC>=HS THEN HS=SC:CURSOR21,0:PRINT USING"#####";HS
690 CCOLOR,,7:CURSOR33,10:PRINT USING"##";DC
700 IF DC=10 GOTO 900
710 AT((X+2)/7)=9:CT((X+2)/7)=5:AT=INT(RND(1)*12)+1
720 GOTO 890
730 IF (X=4 OR X=5) AND (CY(1)=Y OR CY(1)=Y+1) THEN DD=1:GOTO 780
740 IF (X=11 OR X=12) AND (CY(2)=Y OR CY(2)=Y+1) THEN DD=2:GOTO 780
750 IF (X=18 OR X=19) AND (CY(3)=Y OR CY(3)=Y+1) THEN DD=3:GOTO 780
760 IF (X=25 OR X=26) AND (CY(4)=Y OR CY(4)=Y+1) THEN DD=4:GOTO 780
770 GOTO 890
780 MUSIC STOP:NOISE;"A3B1"
790 PX=X:PY=Y:GOSUB 50
800 CT(DD)=3:CY(DD)=10:FPRINT[-2+7*DD,CY(DD)]19
810 PX=SX:PY=3:GOSUB 50
820 SL=SL+3
830 IF SL=>25 THEN SN=1
840 SX=SL-26*SN+4
850 WAIT 400
860 PN=9+4*SN:PX=SX:PY=3:GOSUB 20
870 IF SL>=50 GOTO 1030
880 X=15:Y=20:P1=0:D=0
890 GOTO 280
900 REM *** CLEAR ***
910 CCOLOR ,,7:CURSOR 8,24:PRINT CHR$(5)+"ﾀｲﾑ ｽﾘｯﾌﾟ ﾁｭｳ"+CHR$(6)+"!!";
920 FOR I=1 TO 25
930 PX=SX:PY=3:GOSUB 50
940 SL=SL-1:IF SL=0 THEN  GOTO 1000
950 IF SL<25 THEN SN=0
960 SX=SL-26*SN+4
970 PN=9+4*SN:PX=SX:PY=3:GOSUB 20
980 WAIT 100
990 NEXT I
1000 GOSUB 1120
1010 CURSOR8,24:PRINT SPC(20);
1020 GOTO 210
1030 REM *** GAME OVER ***
1040 MUSIC STOP:MUSIC"E3F3C5"
1050 CCOLOR ,,7:CURSOR 8,24:PRINT CHR$(5)+"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾏｽｶ"+CHR$(6)+" (Y/N) ? ";
1060 GET A$ :IF A$="" GOTO 1060
1070 IF A$="N" THEN END
1080 IF A$<>"Y" GOTO 1060
1090 GOSUB 1120
1100 CURSOR8,24:PRINT SPC(20);
1110 GOTO 180
1120 REM *** SCREEN ERASE ***
1130 PX=X:PY=Y:GOSUB 50
1140 PX=SX:PY=3:GOSUB 50
1150 FOR I=1 TO 4:FPRINT[-2+7*I,CY(I)]0:NEXT I
1160 FOR I=12 TO 21:FPRINT[34,I]0:NEXT I
1170 RETURN
1180 REM *** ｼｮｷ ｾﾂﾃｲ(1) ***
1190 CLR:INIT"CRT:G":PRTY2:TEMPO 6
1200 DIM D$(32),AT(4),CT(4),CX(4),CY(4):HS=0
1210 A1$="O2G1A1B3+D3+D3+E3+D3B3G4A1B3B3A3G3A6G1A1B3+D3+D3+E3+D3B3G4A1B3B3A3A3G6
R3"
1220 A2$="G1A1G3B3B3+C3B3G3G4G1G3G3G3E6G1A1G3B3B3+C3B3G3G4G1G3G3E2E3G6R3"
1230 FOR I=1 TO 19:READ DA$:FONT$(3,I)=HEXCHR$(DA$):NEXT I
1240 GOTO 80
1250 DATA "000000000F06010F  070F0FFD0F070109  070F0FFD0F060109":REM MAN
1260 DATA "00000000F060B0F0  E0F0F0BFF0E08090  E0F0F0BFF0608090"
1270 DATA "1F3F353F0F06020E  182020200000020E  18202A200000020E"
1280 DATA "F8FC54FCF0604070  1804040400004070  1804AC0400004070"
1290 DATA "0000000000000000  0000000000000000  000000000000001C":REM WOOD
1300 DATA "0000000000000000  0000000000000000  0000000000000078"
1310 DATA "0000000000000000  0000000000007EFF  3E635DA54B9355AA"
1320 DATA "0000000000000000  000000000000FEFF  CCB65A6B958D54AA"
1330 DATA "0000000000060006  040844279F5F31BF  0000000000060006":REM SUN
1340 DATA "0000000000600060  40844BF0FEF98CFE  0000000000600060"
1350 DATA "0004020100000000  7E3B9D7E0F122102  0000000000000000"
1360 DATA "0020408000000000  7DDCBA79E4221020  0000000000000000"
1370 DATA "0000000000000000  0000000000000000  0000000000000000":REM MOON
1380 DATA "0000000000000006  00040406060E0F11  00040406060E0F11"
1390 DATA "0000000000000000  000000FE3F070000  000000FE3F070000"
1400 DATA "0E0E000000000000  3D7FFEFEFCE00000  3D7FFE7E3CE00000"
1410 DATA "000062FFFFFFFF7E  0000000404040408  3008080404040408":REM BLUE APPLE
1420 DATA "0000000404ADFF7E  000062FFFF560408  0008080404040408":REM B-R APPLE
1430 DATA "0000000404040408  000062FFFFFFFF7E  3008080404040408":REM RED APPLE
```


★「おやじはカミナリだ」というのはわかるが，高倉健さんがCMでコートを着て海に立ち，「男は風です」と言ってる意味がわからないよー。(長野県飯田市・小川剛史14才)……【影：私や健さんみたいなシブイ男ならわかる。】

PERFECT Mr.MZ

山下　重明



STORY

完全にオートメーション化されたトランポリン工場「M.E.C」がとつぜん暴走してしまいました。暴走を止めるには，工場にとりつけられたパワー・ユニットを，全部とらなければなりません。ここの管理責任者であるMZ氏は，暴走を止めるべく工場へ向かったのでした……。

遊びかた

RUNすると，タイトルと説明のデモがかわるがわる表示されます。CRキーを押すと，ゲーム画面が作成され，ゼビウスもどきの音とともに始まります。

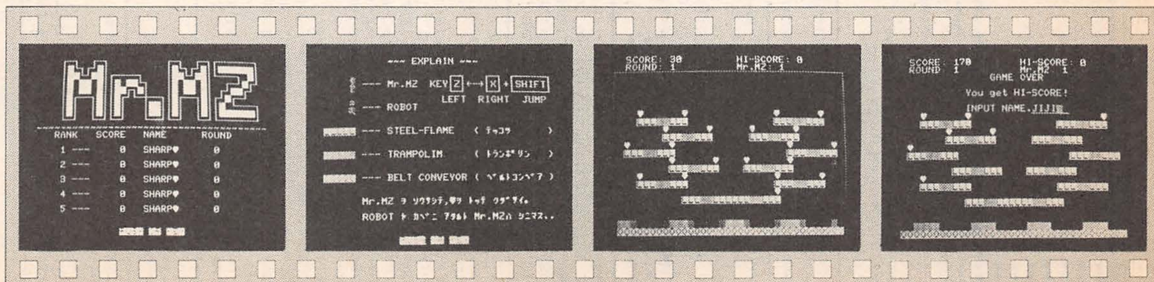
Mr. MZは，Zで左に，Xで右に，SHIFTといっしょに押すと，押したほうにジャンプという動きをします。画面は3種類のブロックが組合わさってできています。

まず，MZを最下階のベルト・コンベアに流されないようXで右へ動かし，右から流れてくるトランポリンにジャンプして乗ってください。すると，MZはハイジャンプをして，うまくいけば一段上の階にいけます。そうしたら，ブロックからブロックへ飛び移って，♡マーク（1個＝面数×10点）を取ってください。全部取るとクリアで，ボーナス（面数×500点）がもらえます。

Mr. MZは，どんなに高い所から落ちても死にませんが，高圧電流をおびた両端の壁や，飛びはねてくるロボットに触れると，死んでしまいます。3人死ぬとゲーム・オーバーですが，スコアがハイ・スコアから5位以内だとネーミング（6文字まで）ができます!!

《第1表》変数表

SP$	スペース（16×8キャラクタ）
M$(1)、M$(2)	Mr. MZ（16×8キャラクタ）
M$(3)、M$(4)	ROBOT（16×8キャラクタ）
DM$	下を流れているトランポリン
HI(5)，N$(5)，RO(5)	ハイ・スコアーズのスコアと名前とラウンド数
SC	スコア
MZ	残りのMr. MZ
LE	ラウンド
HX，HY	ロボットの座標
YH	ロボットのジャンプ力
KA	取った♡の数
MX，MY	Mr. MZの座標
JN	Mr. MZがジャンプしているか？
DN	下を流れているトランポリンの変数



《写真1》タイトル画面。ランクも出ます

《写真2》キャラクタとゲームの説明でーす

《写真3》うまくジャンプしてハートを取ろう！

《写真4》やったー！ハイスコアだ！

★僕たちは今，マイコン部を作ろうとがんばっています。P.S.よだれだよ。りかがかり。よのなかばかなのよ。（東京都保谷市・西島次朗13才）……【影：マイコン部結成パーティーには呼んでね。編：食べ物＝影の存在。】

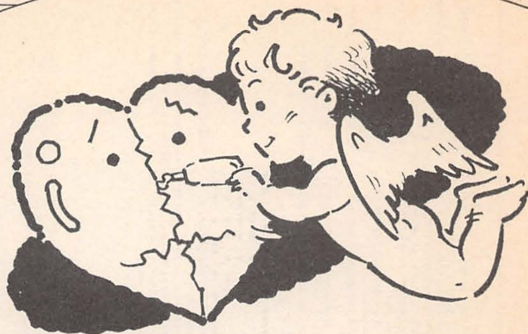
```
100 REM♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
110 REM♥♥      --- Mr.MZ --- PARFECT♥♥
120 REM♥♥                          ♥♥
130 REM♥♥ For.MZ-2000/80B + G-RAM 1 ♥♥
140 REM♥♥                          ♥♥
150 REM♥♥ By. Shigeaki Yamashita    ♥♥
160 REM♥♥                          ♥♥
170 REM♥♥       Original No.16      ♥♥
180 REM♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
190 REM── CHARACTER ──────────────
200 DIM M$(4),N$(5),HI(5),RO(5)
210 FOR I=1 TO 5:HI(I)=0:RO(I)=0:N$(I)="SHARP♥":NEXT I
220 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 16
230 READA:M$(I)=M$(I)+CHR$(A):NEXT J,I
240 SP$=STRING$(CHR$(0),16)
250 FOR I=1 TO 4:DM$=DM$+"▒▒▒▒      ":NEXT I
260 REM── SETTING ──────────────
270 TEMPO7:DEF KEY(5)=POKE$952,166↵
280 SC=0:MZ=3:LE=1
290 CONSOLE S0,24,C40,N:GOSUB 960:RESTORE 1320
300 REM── SCREEN ──────────────
310 GRAPH I1,O1,C:PRINT CHR$(6):KA=0
320 FOR I=2 TO 22:PRINT STRING$(" ",39):NEXT I
330 CURSOR 2,22:PRINT STRING$("▣",36)
340 READ B$:IF B$="END" THEN RESTORE 1320:GOTO 340
350 FOR J=8 TO 16 STEP 4:FOR I=0 TO 1:A=7*I+INT(RND(1)*4)
360 A$="▙▙▙▒▒▙▙▙":IF I=1 THEN A$=B$
370 CURSOR A+2 ,J+I*2-1:PRINT"♥        ♥":PRINTTAB(A+2);A$
380 CURSOR 30-A,J+I*2-1:PRINT"♥        ♥":PRINTTAB(30-A);A$:NEXT I,J
390 REM── START ──────────────
400 MX=144:MY=162:JN=0:DN=0:CN=1:HX=296:HY=162
410 LINE 10,16,307,16,307,194,10,194,10,16
420 CURSOR 3,0:PRINT"SCORE:";SC:TAB(21);"HI-SCORE:";HI(1)
430 CURSOR 3,1:PRINT"ROUND:";LE:TAB(21);"Mr.MZ:";MZ
440 MUSIC"A3AAARAAAAARA#AR#A5R3A8"
450 REM── Mr.MZ ──────────────
460 MU$="+CO":POSITION MX,MY:PATTERN-16,SP$
470 IF (JN=0)*(CHARACTER$((MX+4)/8,MY/8+2)=" ") THEN JN=1:X=0:Y=8
480 IF JN=1 GOTO 630
490 POKE$952,0:GET K$:POKE$952,166
500 MX=MX+((K$="Z")-(K$="X"))*8
510 IF(JN=0)*((K$="z")+(K$="x"))THEN JN=1:X=((K$="z")-(K$="x"))*4:Y=-6:GOTO560
520 SX=(MX+4)/8:SY=INT(MY/8):S$=CHARACTER$(SX,SY+2)
530 IF S$="▣"THEN JN=0:MY=SY*8:MX=MX-4:GOTO560
540 IF S$="▙"THEN JN=0:MY=SY*8:GOTO560
550 IF S$="▒"THEN X=X+INT(RND(1)*3)-1:Y=-10:MU$="-CO"
560 POSITION MX,MY:PATTERN-16,M$(CN)
570 IF CHARACTER$(SX,SY+1)<>"♥" GOTO 600
580 SC=SC+LE*10:CURSOR 9,0:PRINT SC:CURSOR SX,SY+1
590 PRINT" ":MUSIC"COEG":KA=KA+1:IF KA=24 THEN 760
600 GOSUB 670:GOSUB 730
610 IF ((ABS(HX-MX)<8)*(ABS(HY-MY)<16))+(MX<12)+(MX>299) GOTO 830
620 CN=CN+1+(CN=2)*2:MUSIC MU$:GOTO450
630 REM── JUMP ──────────────
640 MU$="":CN=1:MX=MX+X:MY=MY+Y
650 Y=Y+2:IF Y>8 THEN Y=8
660 ON SGN(Y)+2 GOTO 560,520,520
670 REM── ROBOT ──────────────
680 POSITION HX,HY:PATTERN-16,SP$
690 HX=HX-4:HY=HY+YH:YH=YH+2
700 IF HX<14 THEN HX=296
710 IF HY>160THEN YH=RND(1)*-22:HY=160
720 POSITION HX,HY:PATTERN-16,M$(CN+2):RETURN
730 REM── TRAMPOLIM ──────────────
740 DN=DN+1+(DN=36)*36
750 CURSOR 3,21:PRINT CHR$(7);TAB(37);MID$(DM$,DN,1):RETURN
760 REM── CLEAR ──────────────
770 CURSOR 16,3:PRINT"CLEAR!!":MUSIC"C2DEDEFEFGFGAGAB+C6R"
780 CURSOR 14,5:PRINT"BONUS:";LE*500:GRAPH I1,O1,C
790 FOR I=MY TO 160:POSITION MX,I:PATTERN-17,CHR$(0)+M$(1):NEXT I
800 FOR I=MX TO 300 STEP 8:FOR J=1 TO 2
810 POSITION I,160:PATTERN-16,SP$+M$(J):MUSIC"+COR":NEXT J,I
820 SC=SC+LE*500:LE=LE+1:GOTO 300
830 REM── DEAD ──────────────
840 FOR I=1 TO 30:CONSOLE R:MUSIC"CO"
850 CONSOLE N:MUSIC"EO":NEXTI
860 MUSIC"E5RO-B2-#A-BC5-BR5#D3RER":MZ=MZ-1
870 GRAPH I1,O1,C:IF MZ>0 GOTO 390
880 CURSOR 16,2:PRINT"GAME OVER":MUSIC"D4R1D3DORDRD5F4EORE4DORD4#C1D7R"
890 FOR I=1 TO 5:IF HI(I)<SC THEN II=I:GOTO 910
900 NEXT:GOTO 950
910 FOR I=5 TO II STEP -1:HI(I)=HI(I-1):N$(I)=N$(I-1):RO(I)=RO(I-1):NEXT
920 CURSOR 12,4:PRINT"You get HI-SCORE!"
930 CURSOR 23,7:PRINT"────── ":CURSOR 12,6:INPUT"INPUT NAME.";N$(II)
940 HI(II)=SC:RO(II)=LE:N$(II)=LEFT$(N$(II),6)
950 FOR I=1 TO 100:GOSUB 670:GOSUB 730:CN=CN+1+(CN=2)*2:NEXT I:GOTO 280
960 REM── DEMO & EXPIAIN ──────────────
970 GRAPH I1,O1,C:PRINT CHR$(6);"  ┌┐   ┌┐           ┌┐   ┌┐┌───────┐"
980 PRINT"     |█┐┌█|              |█┐┌█||███████|"
990 PRINT"     |██└█|┌───┐         |██└█|└───┐█|"
1000 PRINT"     |█ ██ █||█ ██┐      |█ ██ █|  ┌─█┘"
1010 PRINT"     |█ ██ █||██┌█|      |█ ██ █| ┌█┘"
1020 PRINT"     |█──█||█┘ ┘──      |█──█||█┘"
1030 PRINT"     |█|   |█||█|   |██||█|  |█||█ └───┐"
1040 PRINT"     |█|   |█||█|   |██||█|  |█||██████|"
1050 PRINT"     └┘    └┘└┘     └┘└┘   └┘└──────┘":PRINT STRING$("~",39)
1060 PRINT"   RANK    SCORE    NAME       ROUND":PRINT:FOR I=1 TO 5
1070 PRINTTAB(3);I;" ---";RIGHT$("        "+STR$(HI(I)),6);"   ";N$(I);
1080 PRINTTAB(29);RO(I):PRINT:NEXT I
1090 CURSOR 14,23:PRINT"PUSH CR KEY"
1100 FOR I=1 TO 150:GET AB$:IF AB$=CHR$(13) THEN RETURN
1110 CN=CN+1+(CN=2)*2:GOSUB 670:MUSIC"RO":NEXT I:PRINT CHR$(6):GRAPH I1,O1,C
1120 CURSOR 12,0:PRINT"~~~ EXPLAIN ~~~":CURSOR 0,2
1130 PRINTTAB(8);"                ┌┐   ┌┐ ┌─────┐"
1140 PRINTTAB(8);"--- Mr.MZ   KEY|Z|←→|X|+|SHIFT|"
1150 PRINTTAB(8);"                └┘   └┘ └─────┘"
1160 PRINTTAB(19);" LEFT  RIGHT  JUMP":PRINTTAB(8);"--- ROBOT"
1170 CURSOR 2,9 :PRINT"▙▙▙▙▙▙ --- STEEL-FLAME    ( ﾃｯｺﾂ     )"
1180 CURSOR 2,12:PRINT"▒▒▒▒▒▒ --- TRAMPOLIM      ( ﾄﾗﾝﾎﾟﾘﾝ   )"
1190 CURSOR 2,15:PRINT"▣▣▣▣▣▣ --- BELT CONVEYOR ( ﾍﾞﾙﾄｺﾝﾍﾞｱ )"
1200 CURSOR 8,18:PRINT"Mr.MZ ｦ ｿｳｻｼﾃ,♥ｦ ﾄｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ."
1210 CURSOR 8,20:PRINT"ROBOT ﾊ ｶﾍﾞﾆ ｱﾀﾙﾄ Mr.MZﾊ ｼﾆﾏｽ.."
1220 POSITION 6*8,20:PATTERN-16,M$(2)
1230 POSITION 6*8,44:PATTERN-16,M$(4)
1240 CURSOR 14,23:PRINT"PUSH CR KEY"
1250 FOR I=1 TO 2000:GET AB$:IF AB$=CHR$(13) THEN RETURN
1260 NEXT I:GOTO 970
1270 REM── DATA ──────────────
1280 DATA 60,124,127,116,126,60,25,61,215,223,180,188,43,255,255,192
1290 DATA 60,125,126,116,126,60,24,60,118,126,87,60,52,52,58,58
1300 DATA 60,122,14,122,126,36,24,52,52,36,24,24,8,8,24,56
1310 DATA 60,126,10,126,126,36,152,188,251,61,153,216,255,3,1,0
1320 DATA"▙▙▙▒▒▙▙▙","▙▙▙  ▙▙▙","▙▙ ▒▒ ▙▙","▣▣▣  ▣▣▣","▙▙▒▙  ▙▒▙▙","▒  ▙▙  ▒",END
```

★10月号のP.125のつづき。影さんを人質にしたが役に立たないのでお返しする！（神奈川県横須賀市・怪人20－1面相13才）……【影：また誰か，僕を誘かいして一。編集長：そうはさせないぞ。編くん，どんどん仕事を与えなさい！】

MZ-80B/2000/2200(G-RAM1,2)用

ANGEL KUN

佐野　弘幸



STORY

天使クンは，毎日お花畑に咲くラブ"♥"を取りにいきます。しかし，ふた子の悪魔クンが，ラブを割りながら追いかけてきます。天使クンは，割れたラブをくっつけながらラブを集めるのでした。

遊びかた

天使クンをテンキーで操って，ラブを取ってください。割れたラブは，スペース・キーでくっつけてください。割れたラブがある所は，通ることができません。

ひとこと

な，なんと，僕はマイコンや無線の仲間と，ついこの間結成した「高浜マイコン無線同盟」に加盟している。メンバーは，オレ，実，バラ，ジンミン，のたったの4人。使用機種もバラバラだけど，団結は固い。みんな，ベーマガのそれぞれの機種で名のりをあげようと，がんばっている。おーえんしてネ！

ふたこと

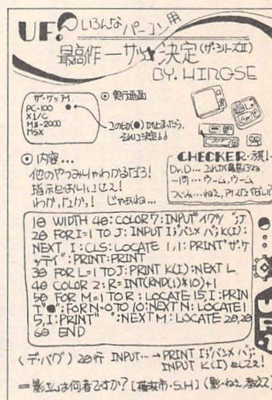
最近，僕はMZ－2000からX1に乗りかえようとしている。危ないな～！

CHECKER FLAG

影：天使がラブ♥をとるお話なんて，ロマンチックですね。

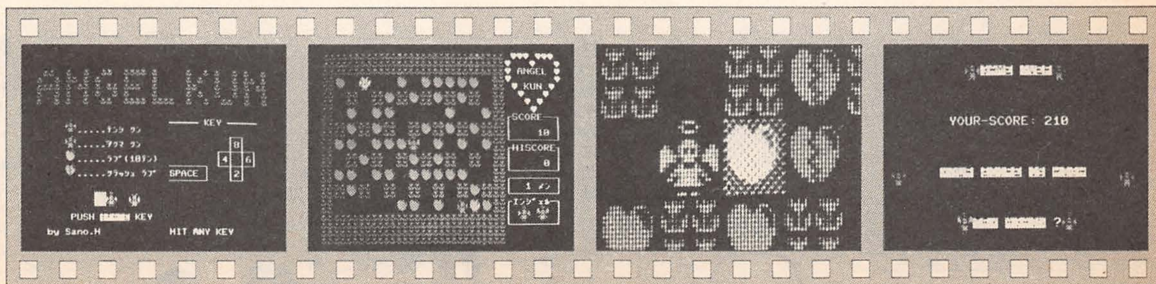
編：あれ？　なんかいつもの影さんとちがうな。きみが悪い！　ぞーっ！

Dr.D：影くんも，ゲームに夢中になってるうちに，天使になりきっちゃったみたいだな。やっぱり，楽しいゲームは，夢を与えてくれるものなんだな。



by 広瀬慎一

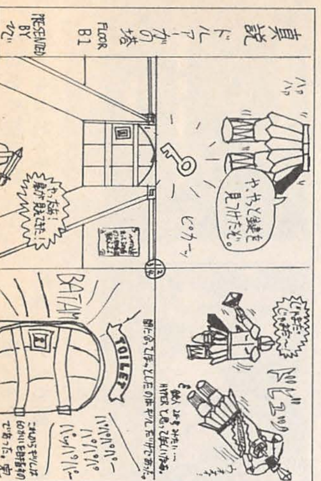
評…さらにUFPは続きます(編)



《写真1》キャラの説明とデモ画面　《写真2》ラブがいっぱい。これをすべて取ろう　《写真3》割れたラブをスペース・キーで復活！　《写真4》ゲーム・オーバー。君は何点かな？

★僕の住んでいる所では，ベーマガを売っていない。そのため電車で45分かけて買いに行かなければならない。こんな僕に愛の手を！(茨城県西茨城郡・山田好一13才)……【編：まいりました。ベーマガの年間購読もできるんだよ。】

```
10 REM----- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ -----
20 TEMPO7:PRINTCHR$(6):CONSOLEC40,50,24:GRAPHI1,C,I2,C,0I2
30 POKE$952,0:DEF KEY(10)=POKE$952,166↵
40 DIMG$(2),ST$(2),L$(2),QX(4),QY(4),X2(2),Y2(2),T(2),ST(2)
50 HI=0:GOSUB 1140:GOSUB 830
60 EN=3:MN=0:SC=0
70 GOSUB 640:MUSICM$
80 X1=14:Y1=11:X2(1)=2:Y2(1)=3:X2(2)=26:Y2(2)=19:LV=0:G=1:ST=1:T(1)=0:T(2)=0:ST
(1)=1:ST(2)=2
90 IFEN>1 THEN GRAPHI1:FORI=1TOEN-1:POSITION232+I*24,20*8:PATTERN-16,G$(I):NEXT
100 REM----- ｴﾝｼﾞｪﾙ ﾉ ｳｺﾞｷ -----
110 G=-(G=2)-(G=1)*2:ON ASC(CHARACTER$(X1+1,Y1))-28GOTO 480:GETA$:IFA$=""GOTO 1
60
120 IFA$=" "GOTO 200
130 X=(-(A$="6")+(A$="4"))*2:Y=(-(A$="2")+(A$="8"))*2
140 Z=-(A$="6")-(A$="4")*2-(A$="2")*3-(A$="8")*4
150 ON ASC(CHARACTER$(X1+QX(Z),Y1+QY(Z)))-25 GOTO 190, 190:X1=X1+X:Y1=Y1+Y
160 GRAPH I1:POSITION(X1-X)*8,(Y1-Y)*8:PATTERN-16,B$:POSITIONX1*8,Y1*8:PATTERN-
16,G$(G)
170 ON ASC(CHARACTER$(X1,Y1))-27 GOTO 180:GOTO 190
180 GRAPH I2:POSITIONX1*8,Y1*8:PATTERN-16,B$:MUSIC"+E0+C0+A0":SC=SC+10:LO=LO+1:
CURSORX1,Y1:PRINT" "
190 ON LO-49 GOTO 440:X=0:Y=0:GOTO 290
200 ON ASC(CHARACTER$(X1+QX(Z),Y1+QY(Z)))-25 GOTO 290
210 C1$=CHARACTER$(X1+QX(Z),Y1+QY(Z)):LV=-(C1$=CHR$(27))
220 CURSORX1+QX(Z),Y1+QY(Z):PRINTDD$:MUSIC"-B1"
230 ON LV GOTO 240:GOTO 250
240 GRAPH I2:POSITION(X1+QX(Z))*8,(Y1+QY(Z))*8:PATTERN-16,L$(1)
250 CURSORX1+QX(Z),Y1+QY(Z):PRINTBB$
260 ON LV GOTO 270:GOTO 280
270 CURSORX1+QX(Z),Y1+QY(Z):PRINTCHR$(28):LV=0:GOTO 290
280 CURSORX1+QX(Z),Y1+QY(Z):PRINTC1$:GOTO 290
290 CURSOR36-LEN(STR$(SC)),10:PRINTSC
300 REM----- ｱｸﾏ ﾉ ｳｺﾞｷ -----
310 FORI=1TO2
320 ON X2(I)-X1+1 GOTO 340:ON Y2(I)-Y1+1 GOTO 330:ON RND(1)*MN+1 GOTO 350, 350,
330, 350, 340, 350:ON RND(1)*3+1 GOTO 330, 340, 350
330 S=-(X2(I)<X1)-(X2(I)>X1)*2:AX=(-(S=1)+(S=2))*2:GOTO 360
340 S=-(Y2(I)<Y1)*3-(Y2(I)>Y1)*4:AY=(-(S=3)+(S=4))*2:GOTO 360
350 S=INT(RND(1)*4)+1:AX=(-(S=1)+(S=2))*2:AY=(-(S=3)+(S=4))*2:GOTO 360
360 ON ASC(CHARACTER$(X2(I)+QX(S),Y2(I)+QY(S)))-25 GOTO 420
370 X2(I)=X2(I)+AX:Y2(I)=Y2(I)+AY
380 GRAPH I1:POSITION(X2(I)-AX)*8,(Y2(I)-AY)*8:PATTERN-16,B$:POSITIONX2(I)*8,Y2
(I)*8:PATTERN-16,ST$(ST(I))
390 ON ASC(CHARACTER$(X2(I),Y2(I)))-26 GOTO 400, 400:GOTO 410
400 GRAPH I2:POSITIONX2(I)*8,Y2(I)*8:PATTERN-16,L$(2):CURSORX2(I),Y2(I):PRINTCH
R$(27):MUSIC"+D0+F0"
410 CURSORX2(I)+1-AX,Y2(I)-AY:PRINT" ":CURSORX2(I)+1,Y2(I):PRINTCHR$(29)
420 ST(I)=-(ST(I)=2)-(ST(I)=1)*2:AX=0:AY=0:NEXT:GOTO 110
430 REM----- ｸﾘｱｰ -----
440 GRAPHI1:FORJ=0TO15:FORI=1TO2:BLINEX2(I)*8,Y2(I)*8+J,X2(I)*8+15,Y2(I)*8+J:MU
SIC"+B0+E0":NEXTI,J
450 FORI=1TO2:CURSORX2(I)-1,Y2(I):PRINTMN*500:NEXT:MUSIC"-B9":SC=SC+MN*1000
460 GRAPHI1,C,I2,C:PRINTCHR$(6):GOTO 70
470 REM----- DIE -----
480 FORI=1TO5:CONSOLER:MUSIC"+B0+B0":CONSOLEN:MUSIC"-E0-E0":NEXT
490 FORI=1TO2:CURSORX2(I)+1,Y2(I):PRINT" ":NEXT
500 GRAPHI1,C:EN=EN-1:IFEN>0 GOTO 80
510 GRAPHI2,C:PRINTCHR$(6):AA=0
520 FORI=2TO5:CURSOR16,I-1:PRINT"          ":FORJ=14TO25STEP11:POSITIONJ*8,(I-1)
*8-4:PATTERN-16,B$
530 POSITIONJ*8,(I*8)-4:PATTERN-16,ST$(RND(1)*2+1):NEXTJ:CURSOR16,I:PRINT"GAME
OVER":MUSIC"-C2":NEXTI
540 CURSOR12,10:PRINT"YOUR-SCORE:";SC:IFSC>HI THEN CURSOR11,15:PRINT"YOUR SCORE
IS HIGH":HI=SC:GOTO 560
550 CURSOR12,15:PRINT"HIGH-SCORE:";HI
560 FORJ=0TO3:FORI=13TO26STEP13:CURSOR15,20:PRINT"Try Again ?":MUSIC"-C0-D0"
570 POSITIONI*8,156:PATTERN-16,G$(RND(1)*2+1):CURSOR15,20:PRINT"TRY AGAIN ?":MU
SIC"+B0+A0":NEXTI,J
580 AA=AA+1:IFAA=3 THEN AA=1
590 POSITION5*8,15*8:PATTERN-16,G$(AA):POSITION33*8,15*8:PATTERN-16,ST$(AA)
600 GETA$:IF A$="Y" THEN GRAPH C:PRINTCHR$(6):RESTORE 1330:GOTO 60
610 IF A$<>"N" GOTO 580
620 POKE$952,166:PRINTCHR$(6):GRAPHC:CONSOLEN:END
630 REM----- ｶﾍﾞ ﾂｸﾘ -----
640 LO=0:MN=MN+1:FORI=0TO24:POSITION0,I*8:PATTERN-8,H1$+H1$+H1$+H1$+H1$+H1$+H1$
+H$+H$:PRINTSTRING$(CHR$(26),30):NEXT
650 FORI=3TO20:POSITION16,I*8:PATTERN-8,B$+B$+B$+B$+B$+B$+STRING$(CHR$(0),16):C
URSOR2,I:PRINTSTRING$(" ",26):NEXT:I=3
660 READA:IF A=0 THENRESTORE 1330:GOTO 660
670 ON A GOSUB 680, 690, 700:ON I-18 GOTO 710:I=I+2:GOTO 660
680 FORJ=2TO26STEP4:POSITIONJ*8,I*8:PATTERN-16,H1$:CURSORJ,I:PRINTB1$:NEXT:RETU
RN
690 FORJ=4TO24STEP4:POSITIONJ*8,I*8:PATTERN-16,H1$:CURSORJ,I:PRINTB1$:NEXT:RETU
RN
700 FORJ=2TO26STEP4:POSITIONJ*8,I*8:PATTERN-16,B$:CURSORJ,I:PRINTBB$:NEXT:RETUR
N
710 GRAPH I2:FORI=1TO50
720 LX=INT(RND(1)*13)*2+2:LY=INT(RND(1)*9)*2+3:IFCHARACTER$(LX,LY)<>" "GOTO 720
730 POSITIONLX*8,LY*8:PATTERN-16,L$(1):CURSORLX,LY:PRINTCHR$(28):NEXT
740 CURSOR31,0:PRINT"♥♥♥ ♥♥♥":CURSOR30,1:PRINT"♥   ♥   ♥":CURSOR30,2:PRINT"♥ AN
GEL ♥":CURSOR30,3:PRINT"♥       ♥":CURSOR31,4:PRINT"♥ KUN ♥"
750 CURSOR32,5:PRINT"♥   ♥":CURSOR33,6:PRINT"♥ ♥":CURSOR34,7:PRINT"♥"
760 CURSOR30,8:PRINT"┌SCORE─┐":CURSOR30,9:PRINT"|       |":CURSOR30,10:PRINT"|
      |":CURSOR30,11:PRINT"└──────┘"
770 CURSOR30,12:PRINT"┌HISCORE┐":CURSOR30,13:PRINT"|       |":CURSOR30,14:PRINT
"|      |":CURSOR30,15:PRINT"└──────┘"
780 CURSOR30,16:PRINT"┌──────┐":CURSOR30,17:PRINT"|    ﾒﾝ |":CURSOR30,18:PRINT
"└──────┘"
790 CURSOR30,19:PRINT"┌ｴﾝｼﾞｪﾙ─┐":CURSOR30,20:PRINT"|       |":CURSOR30,21:PRINT
"|      |":CURSOR30,22:PRINT"└──────┘"
800 CURSOR36-LEN(STR$(HI)),14:PRINTHI:CURSOR33-LEN(STR$(MN)),17:PRINTMN
810 RETURN
820 REM----- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ -----
830 PRINT:PRINT" ♥♥  ♥  ♥  ♥♥  ♥♥♥♥ ♥     ♥  ♥ ♥  ♥ ♥  ♥";
840 PRINT"♥  ♥ ♥♥ ♥ ♥    ♥    ♥     ♥ ♥  ♥  ♥ ♥♥ ♥";
850 PRINT"♥♥♥♥ ♥ ♥♥ ♥ ♥♥ ♥♥♥  ♥     ♥♥   ♥  ♥ ♥ ♥♥";
860 PRINT"♥  ♥ ♥ ♥  ♥ ♥  ♥ ♥  ♥     ♥ ♥  ♥  ♥ ♥  ♥";
870 PRINT"♥  ♥ ♥ ♥  ♥  ♥♥  ♥♥♥♥ ♥♥♥♥  ♥  ♥  ♥♥  ♥  ♥";
880 GRAPHI2,C:FORJ=0TO39:FORI=1TO5:IFCHARACTER$(J,I)="♥"THENCURSORJ,I:PRINT" ":
POSITIONJ*8,I*8:PATTERN-8,H$:MUSIC"-B1"
890 NEXTI,J:POSITION5*8,8*8:PATTERN-16,G$(1):POSITION5*8,10*8:PATTERN-16,ST$(1)
:POSITION5*8,12*8:PATTERN-16,L$(1):POSITION5*8,14*8:PATTERN-16,L$(2)
900 CURSOR7,9:PRINT".....ﾃﾝｼ ﾜﾝ":CURSOR7,11:PRINT".....ｱｸﾏ ﾜﾝ":CURSOR7,13:PRINT
".....ﾗﾌﾞ(10ﾃﾝ)":CURSOR7,15:PRINT".....ﾌﾗｯｼｭ ﾗﾌﾞ"
910 CURSOR23,8:PRINT "──── KEY ────"
920 CURSOR23,10:PRINT"          ┌─┐  "
930 CURSOR23,11:PRINT"          |8|  "
940 CURSOR23,12:PRINT"        ┌─┼─┼─┐"
950 CURSOR23,13:PRINT"        |4| |6|"
960 CURSOR23,14:PRINT"──────┐ └─┼─┼─┘"
970 CURSOR23,15:PRINT"SPACE |   |2|  "
980 CURSOR23,16:PRINT"──────┘   └─┘  "
990 CURSOR2,23:PRINT"by Sano.H":CURSOR23,23:PRINT"HIT ANY KEY"
1000 GRAPHI1,C:SS=2:XX=22:M=0
1010 ON SS GOTO 1030, 1020
1020 FORI=10TO20STEP2:POSITIONI*8,18*8:PATTERN-16,L$(SS):SS=1:NEXT
1030 POSITION(XX+2+M)*8,18*8:PATTERN-16,B$:POSITION(XX+6)*8,18*8:PATTERN-16,B$
1040 POSITION(XX+M)*8,18*8:PATTERN-16,G$(RND(1)*2+1):POSITION(XX+4)*8,18*8:PATT
ERN-16,ST$(RND(1)*2+1)
1050 IF(XX>10)+(XX=8) THEN MUSIC"+E0+C0+A0"
1060 ON XX-11 GOTO 1070:GOTO 1100
1070 CURSORXX-2,18:PRINTDD$:POSITION(XX-2)*8,18*8:PATTERN-16,L$(1)
1080 CURSOR6,21:PRINT"PUSH SPACE KEY":M=2:MUSIC"-B1R9"
1090 CURSORXX-2,18:PRINTBB$:CURSOR6,21:PRINTSPACE$(14)
1100 XX=XX-2:MUSIC"R5":IF XX=2 GOTO 1000
1110 GETA$:IFA$<>""THENMUSIC"+A0+E0":GRAPHI1,C,I2,C:PRINTCHR$(6):RETURN
1120 GOTO 1010
1130 REM----- ﾃﾞｰﾀ -----
1140 FORI=1TO2:FORJ=1TO32:READA:G$(I)=G$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
1150 FORI=1TO2:FORJ=1TO32:READA:ST$(I)=ST$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
1160 FORI=1TO2:FORJ=1TO32:READA:L$(I)=L$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
1170 FORI=1TO8:READA:H$=H$+CHR$(A):NEXT
1180 B$=STRING$(CHR$(0),32)
1190 FORI=1TO4:READA:QX(I)=A:NEXT
1200 FORI=1TO4:READA:QY(I)=A:NEXT
1210 M$="A3E3F3G3A3E3F3G3A3E3R3E3G5-C5"
1220 CC$=CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4):BB$="  "+CC$+"  ":DD$=CHR$(31)+CHR$(31)+CC$+CH
R$(31)+CHR$(31):H1$=H$+H$+H$+H$:B1$=CHR$(26)+CHR$(26)+CC$+CHR$(26)+CHR$(26)
1230 RETURN
1240 DATA3,4,3,0,3,71,229,247,243,196,143,23,39,15,0,6,128,64,128,0,128,196,78,
222,158,70,226,208,200,224,0,192
1250 DATA3,4,67,224,227,247,245,183,19,4,31,39,39,15,0,6,128,64,132,14,142,222,
94,218,144,64,240,200,200,224,0,192
1260 DATA0,0,8,20,3,71,197,231,243,228,207,87,23,7,14,28,0,0,32,80,128,196,70,2
06,158,78,230,212,208,224,192,224
1270 DATA0,0,8,20,3,71,69,103,115,100,79,87,23,15,6,14,0,0,32,80,128,196,68,204
,156,76,228,212,208,192,224,112
1280 DATA0,0,28,62,127,127,127,127,127,63,63,31,15,3,0,0,0,0,112,200,228,244,24
4,252,252,248,248,240,224,128,0,0
1290 DATA0,0,28,62,126,125,126,127,126,61,62,31,14,3,0,0,0,0,112,200,228,244,24
4,124,252,248,248,112,224,64,0,0
1300 DATA0,84,124,56,146,214,214,124
1310 DATA2,-2,0,0,0,0,2,-2
1320 REM----- ｶﾍﾞﾉ ﾃﾞｰﾀ -----
1330 DATA3,2,3,1,3,2,3,1,3, 3,3,3,3,3,3,3,3,3, 3,2,2,2,3,2,2,2,3, 2,3,1,3,2,3,1
,3,2, 3,2,2,2,3,2,2,2,3, 0
1340 REM******************************
1350 REM* -- ﾀｶﾊﾏ ﾏｲｺﾝ ﾑｾﾝ ﾄﾞｳﾒｲ -- *
1360 REM* Members......              *
1370 REM*      BOKU(ｻﾉ),CFM(ﾐﾉﾙ)      *
1380 REM*       BIT(ﾊﾞﾗ),ｼﾞﾝﾐﾝ(ｼﾐｽﾞ) *
1390 REM******************************
```



真説ドルアーガの塔 by ひで

評…トイレにかけこむゲームだったのか(影)



by 花岡紀彦

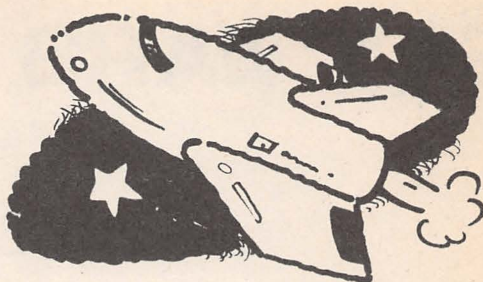
評…わーい、聖子ちゃんトレーナーだーい(影)

★11月号の裏表紙をよ〜く見てください。女の子のずっとうしろのほうに人間(?)が…。あれは影さんですか？(兵庫県相生市・森 淳13才)……【一同：どれどれ。なんかいるなー。編：みんなで解読してみよう！】

MZ-2000/2200(1Z001)用

SPACE SHIP

増田　崇臣

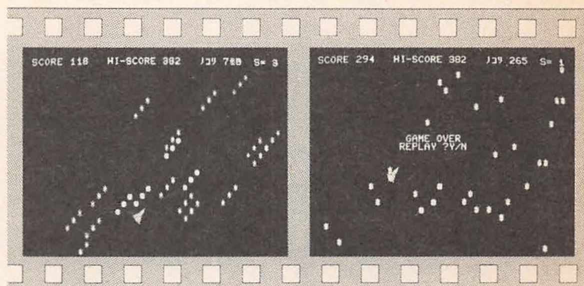


遊びかた

7と3で，ななめ上，ななめ下に動かして，＊をよけながら●を取ってください。燃料がなくなるか，3機やられるとおしまいです。

プログラム

よくあるゲームが，ななめスクロールになっただけです。



《写真１》ななめスクロールのゲームです

《写真２》＊に当たるとゲーム・オーバー

◇◇

SPACE SHIP のプログラム・リスト

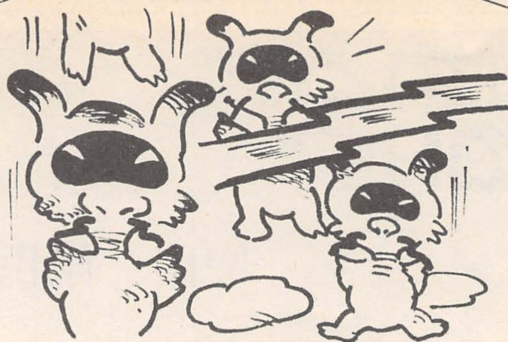
```
 5 REM -SPACE SHIP-      by T.M
 10 CONSOLEC40,GN:GRAPH I1,C,O1:POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166↓
 20 FORI=0TO31:READA:C$=C$+CHR$(A):NEXT:FORI=45056TO45084:READA:POKEI,A:NEXT
 30 SC=0:N=1000:SH=3:X=120:Y=144:L$=STRING$(CHR$(0),32)
 40 PRINTCHR$(6);"SCORE 0      HI-SCORE 0      ノコリ       S=3"
 50 POSITIONX,Y:PATTERN-16,C$
 60 XX=X:YY=Y:GETB$:IFB$=""THEN90
 70 IFB$="3"THENX=X+8:Y=Y+8:GOTO90
 80 IFB$="7"THENX=X-8:Y=Y-8
 90 IF(X<0)+(184<Y)THENX=120:Y=144
 100 POSITIONXX,YY:PATTERN-16,L$:POSITIONX,Y:PATTERN-16,C$
 110 USR($B000)
 120 IFRND(1)<SC/400THENCURSORRND(1)*20+19,2:PRINT"*":CURSOR39,RND(1)*10+1:PRINT
"*"
 140 IFRND(1)*3<RND(1)THENCURSORRND(1)*10+25,RND(1)*5+3:PRINTCHR$(147)
 150 IF(CHARACTER$(X/8+1,Y/8)="*")+(CHARACTER$(X/8,Y/8+1)="*")GOTO260
 160 IF CHARACTER$(X/8+1,Y/8)=CHR$(147)THENN=N+100:MUSIC"+B0":GOTO270
 170 SC=SC+2:N=N-5:IFN<0THEN200
 180 CURSOR5,0:PRINTSC:CURSOR20,0:PRINTHI:CURSOR30,0:PRINTRIGHT$("   "+STR$(N),4)
:CURSOR38,0:PRINTSH
 190 GOTO60
 200 MUSIC"-C3":CURSOR14,10:PRINT"GAME OVER";SPACE$(30);"REPLAY ?Y/N":IFHI<SCTHE
NHI=SC
 210 GETA$:IFA$="Y"THENGRAPHI1,C:GOTO30
 220 IFA$="N"THENPOKE$952,166:PRINTCHR$(6):END
 230 GOTO210
 240 DATA 0,0,0,0,0,7,29,251,119,47,63,30,13,7,1,0,1,6,30,124,124,248,248,224,22
4,160,96,192,192,128,128,128
 250 DATA 219,232,203,255,211,232,33,191,211,17,230,211,1,111,3,237,184,35,84,93
,19,1,39,0,175,119,237,176,201
 260 FORI=0TO5:CONSOLER:MUSIC"-C0+C0":CONSOLEN:NEXT:SH=SH-1:IFSH=0THEN200
 270 CURSORX/8+1,Y/8:PRINT" ":GOTO170
```

★一度，プログラムがボツになったので，今度はＯＦでがんばろうと思う。報告まで。（兵庫県神戸市・**井上創一13才**）……【**編**：ＯＦもいいが，一度ぐらい，ボツになったって，めげずにプログラムも送ってよ！**一同**：待ってまーす。】

MZ-2200(1Z002)用

SKY WARS

SECRET



ストーリー

平和な地球に，カリ星雲のジェーバー星人が侵入した。ジェーバー星人は，RV−35 TECNO CITYに向かっている。このCITYに侵入されると，地球の全滅は目に見えてくる。

しかし，ジェーバー星人は，長い旅のつかれで攻撃もできない。そこでアース・ディフェンスの最新機アースII号で攻撃せよ。

遊びかた

アースII号を左や右に動かして，ジェーバー星人を攻撃するのですが，ベーターCR5−V78ビーム(よーするに，アースII号のビームの名前です)は，50発しかない。しかし，ジェーバー星人をある数だけ攻撃すると，ビームがプラスされます。

キー操作は，4で左，6で右，スペース・キーでビームです。



プログラムについて

このプログラムには，84年8月号「もぐら」の「ハイパーおぎす」を使ったつもりですが，よくわかりません。「ハイパーおぎす」には，グラフィックを描いてから，その上にマスクをすると書いていたのですが，この「SKY WARS」は，最初に全部グラフィックを描き，星人の部分を空白で描くと，グラフィックが出てきます。また，その上にマスクしています。そのため，ミサイルに苦労しました。

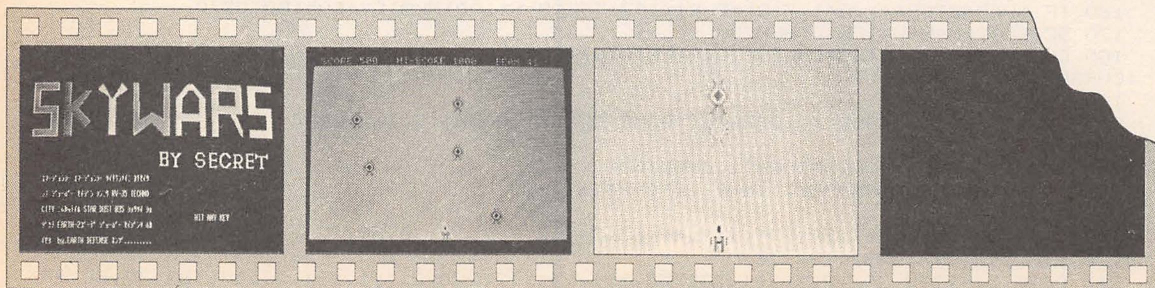
ハイ・スコアになると，NAMEが10文字書けますが，NAMEを全部数字にはしないでください。

CHECKER FLAG

編：ちょっと，このリストを見てください。どこで何をやっているのか，解読しにくいですね。

Dr.D：うーん，そうだな。REM文はしっかりつけてほしいな。でなければ，プログラムのしくみの表があると，助かるんだがな。

影：みなさん，気をつけましょう。



《写真1》カラフルなタイトル画面ですねー

《写真2》ジェーバー星人がたくさん降りてきた

《写真3》50発のビームを有効に― 発射！

★母ちゃん，父ちゃん，家に帰ってきてけろー！おれの母ちゃんはな，おれの母ちゃんはな！女やー！わいからのメッセージや。(大阪市天王子区・名取尚人13才)……【影：どうも！ベーマガのワイドショーです。さあ呼びかけてください。】

SKY WARS のプログラム・リスト

```
 1 REM *******************
 2 REM * SKY WARS        *
 3 REM *                 *
 4 REM * by.SECRET       *
 5 REM *                 *
 6 REM *  S59.9 ｶﾞﾂ ﾀﾆﾁ  *
 7 REM *******************
 10 CONSOLEC80,S0,24,N,GN,P:GRAPHC7,0123:CCOLOR7:HS=1000:HN$="SKY WARS":DIMSF$(3
),GS$(3),TY(5),TX(5),MX(2),MM$(7):TEMPO 7:RESTORE 780
 20 CURSOR31,11:PRINT"ﾁｮｯﾄﾏｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ!":FORI=1TO3:FORR=1TO32:READA:SF$(I)=SF$(I)+C
HR$(A):NEXTR,I
 30 FORI=1TO3:FORR=1TO32:READA:GS$(I)=GS$(I)+CHR$(A):NEXTR,I
 50 FOR I=1 TO 7
 60 FORR=1TO32:READAM:MM$(I)=MM$(I)+CHR$(AM):NEXTR,I:PRINTCHR$(6);
 70 GOSUB 540:CCOLOR@5,0:COLOR,07,W1:SC=0:MS=50:SS=3000
 80 X=0:MY=21:TY(1)=1:TY(2)=1:TY(3)=1:TY(4)=1:TY(5)=1:FOR I=1 TO 5:TX(I)=INT(RND
(1)*18)*2:NEXTI
 90 FORI=0TO39STEP2:FORR=1TO20STEP2:CURSORI,R:PRINT"■■ß⇔■■"
 100 POSITION I*8,R*8:PATTERN[1,W1]-16,GS$(1):POSITION I*8,R*8:PATTERN[2,W1]-16,
GS$(2):POSITION I*8,R*8:PATTERN[4,W1]-16,GS$(3):NEXTR,I
 110 POSITION 0,168:PATTERN[1,W1]-16,SF$(1):POSITION 0,168:PATTERN[2,W1]-16,SF$(
2):POSITION 0,168:PATTERN[4,W1]-16,SF$(3)
 120 FOR I=2 TO 39 STEP 2:CURSORI,R:PRINT"■■ß⇔■■"
 130 POSITION I*8,168:PATTERN[1,W1]-16,SF$(1):POSITION I*8,168:PATTERN[2,W1]-16,
SF$(2):POSITIONI*8,168:PATTERN[4,W1]-16,SF$(3):NEXTI
 140 CURSOR0,0:PRINT " SCORE";SC;SPACE$(5);"HI-SCORE";HS;TAB(29);"BEAM";MS
 150 USR($F14)
 160 POKE$952,0:GETSW$:POKE$952,166:MX(1)=X
 170 IF(SW$="4")*(X>0)THENX=X-2:GOSUB 270
 180 IF(SW$="6")*(X<38)THENX=X+2:GOSUB 270
 190 IF(SW$=" ")*(MS<>0)GOSUB 280
 200 FOR I=1 TO 5:MT=TY(I):MX(2)=TX(I):TY(I)=TY(I)+2
 210 IF INT(RND(1)*2)+1=2 THEN 230
 220 IF TX(I)>0 THENTX(I)=TX(I)-2:GOTO 240
 230 IF TX(I)<38 THENTX(I)=TX(I)+2
 240 IF TY(I)>19 THENTY(I)=1:TX(I)=INT(RND(1)*18)*2:MUSIC"COD"
 250 CURSORTX(I),TY(I):PRINT"  ß⇔  ";:CURSORMX(2),MT:PRINT"■■ß⇔■■";:NEXT I
 260 GOTO 160
 270 CURSORX,21:PRINT"  ß⇔  ";:CURSORMX(1),21:PRINT"■■ß⇔■■";:RETURN
 280 FOR MY=19 TO 1 STEP-2
 290 CURSORX,MY:PRINT"▩▩ß⇔▩▩";
 300 IF CHARACTER$(TX(1),TY(1)+2)="▩" THENTY(1)=1:TX(1)=INT(RND(1)*18)*2:CURSORT
X(1),TY(1):PRINT"■■ß⇔■■":GOSUB 400
 310 IF CHARACTER$(TX(2),TY(2)+2)="▩" THENTY(2)=1:TX(2)=INT(RND(1)*18)*2:CURSORT
X(2),TY(2):PRINT"■■ß⇔■■":GOSUB 400
 320 IF CHARACTER$(TX(3),TY(3)+2)="▩" THENTY(3)=1:TX(3)=INT(RND(1)*18)*2:CURSORT
X(3),TY(3):PRINT"■■ß⇔■■":GOSUB 400
 330 IF CHARACTER$(TX(4),TY(4)+2)="▩" THENTY(4)=1:TX(4)=INT(RND(1)*18)*2:CURSORT
X(4),TY(4):PRINT"■■ß⇔■■":GOSUB 400
 340 IF CHARACTER$(TX(5),TY(5)+2)="▩" THENTY(5)=1:TX(5)=INT(RND(1)*18)*2:CURSORT
X(5),TY(5):PRINT"■■ß⇔■■":GOSUB 400
 350 CURSORX,MY:PRINT"■■ß⇔■■";
 360 NEXT MY
 370 MS=MS-1:IF MS=0 THENMUSIC"C3DABC3DABC3DABC":GOTO 420
 380 CURSOR33,0:PRINTMS;" "
 390 RETURN
 400 MUSIC "CODEFGAB+C":SC=SC+100:CURSOR6,0:PRINTSC:IF SC=SS THENMS=MS+50:SS=SS+
3000
 410 RETURN
 420 CONSOLEC40:GRAPHC7:CURSOR9,10:PRINT"——[GAME OVER]——";
 430 CURSOR11,12:PRINT"SCORE";SC:IFHS<SCTHENHS=SC:CURSOR11,14:PRINT"Your hing sc
ore":GOTO 450
 440 CURSOR11,14:PRINT"HI-SCORE";HS:CURSOR11,16:PRINT"NAME:";HN$:GOTO 500
 450 CURSOR8,16:PRINT"NAME INPUT:":HN$=""
 460 GETNI$:IFNI$=""THEN 460
 470 IF(ASC(NI$)<32)+(ASC(NI$)>90)THENUSR($F14):GOTO 460
 480 NI=NI+1:HN$=HN$+NI$:CURSOR19,16:PRINTHN$:IFNI=10THEN 500
 490 GOTO 460
 500 CURSOR10,18:PRINT"Try again Y or N"
 510 GETAG$:IFAG$="Y"THEN CONSOLEC80:GRAPHC7,0123:CCOLOR7:GOTO 70
 520 IFAG$="N"THENCONSOLEC40:PRINT"Good-luck":END
 530 GOTO 510
 540 LINE[7] 0,0,30,0,30,8,7,8,7,25,30,25,30,56,0,56,0,49,22,49,22,32,0,32,0,0
 550 PAINT[1]1,1,7
 560 LINE[1] 39,0,46,0,46,24,64,9,71,9,55,28,71,41,64,48,48,32,48,56,39,56,39,0
 570 PAINT[2]40,1,1
 580 LINE[2] 87,0,99,17,112,0,119,7,104,16,104,55,95,55,95,16,80,8,87,0
 590 PAINT[3]87,2,2
 600 LINE[3] 128,0,128,55,151,41,168,55,175,55,175,0,168,0,168,39,151,32,136,40,
134,0,128,0
 610 PAINT[4]129,1,3
 620 LINE[4] 200,0,184,16,184,55,191,55,191,40,216,40,216,55,223,55,223,16,207,0
,200,0
 630 LINE[4] 201,7,192,15,192,32,215,32,215,15,208,7,200,7
 640 PAINT[5]201,1,4
 650 LINE[5] 232,0,232,55,239,55,239,31,256,31,271,55,271,48,263,31,271,31,271,0
,232,0
 660 BOX[5] 240,7,263,23
 670 PAINT[6]233,1,5
 680 LINE[6] 280,0,311,0,311,6,289,6,289,24,310,24,310,55,281,55,281,47,304,47,3
04,31,280,31,280,0
 690 PAINT[7]281,1,6
 700 POSITION160,72:PATTERN[7] -16,MM$(1):POSITION176,72:PATTERN[7] -16,MM$(7):P
OSITION208,72:PATTERN[7] -16,MM$(5)
 710 POSITION224,72:PATTERN[7] -16,MM$(3):POSITION240,72:PATTERN[7] -16,MM$(2):P
OSITION256,72:PATTERN[7] -16,MM$(4)
 720 POSITION272,72:PATTERN[7] -16,MM$(3):POSITION288,72:PATTERN[7] -16,MM$(6)
 730 RESTORE 1200
 740 FORI2=12TO20STEP2:READOM$:FORI=1TO35:MUSIC"+C0":CURSOR2+I,I2:PRINTMID$(OM$,
I,1):NEXT I,I2
 750 CURSOR52,17:PRINT"HIT ANY KEY"
 760 GET RE$:IFRE$=""THEN 760
 770 CONSOLEC40:GRAPHC7:RETURN
 780 REM EARTH-2
 790 DATA255,255,255,254,254,254,255,249,239,239,238,239,254,255,255,255
 800 DATA255,255,255,127,127,127,255,159,247,247,119,247,127,255,255,255
 810 DATA1,3,3,2,6,6,15,31,41,105,232,233,217,137,0,0
 820 DATA128,192,192,64,96,96,240,248,148,150,23,151,155,145,0,0
 830 DATA255,255,255,254,254,254,255,255,233,233,232,233,249,249,249,255
 840 DATA255,255,255,127,127,127,255,255,151,151,23,151,159,159,159,255
 850 REM ｼﾞｪｰﾊﾞｰ ｾｲｼﾞﾝ
 860 DATA255,255,207,152,51,38,12,8,12,38,51,152,207,255,255,255
 870 DATA255,255,243,25,204,100,48,16,48,100,204,25,243,255,255,255
 880 DATA0,0,48,103,207,222,252,248,252,222,207,103,48,0,0,0
 890 DATA0,0,12,230,243,123,63,31,63,123,243,230,12,0,0,0
 900 DATA251,249,253,248,243,230,204,200,204,230,243,248,252,249,243,227
 910 DATA223,159,191,31,207,103,51,19,51,103,207,31,63,159,207,199
 990 REM B
 1000 DATA31,31,12,12,12,12,15,15,12,12,12,12,12,31,31,0
 1010 DATA248,252,12,12,12,12,248,248,12,12,12,12,12,252,248,0
 1020 REM C
 1030 DATA7,15,28,56,112,96,96,96,96,96,96,112,56,28,15,7
 1040 DATA224,240,56,28,14,6,0,0,0,0,6,14,28,56,240,224
 1050 REM E
 1060 DATA15,15,12,12,12,12,12,15,15,12,12,12,12,12,15,15
 1070 DATA248,248,8,0,0,0,8,248,248,8,0,0,0,8,248,248
 1080 REM R
 1090 DATA0,31,31,12,12,12,12,12,12,31,31,12,12,12,30,63
 1100 DATA0,240,248,12,6,6,6,6,12,248,240,96,48,24,30,63
 1110 REM S
 1120 DATA7,15,24,48,48,48,48,31,15,0,0,48,48,24,15,7
 1130 DATA224,240,24,12,12,0,0,240,248,12,12,12,12,24,240,224
 1140 REM T
 1150 DATA128,192,255,255,193,129,1,1,1,1,1,1,1,1,3,7
 1160 DATA1,3,255,255,131,129,128,128,128,128,128,128,128,128,192,224
 1170 REM Y
 1180 DATA0,124,56,28,14,7,3,1,1,1,1,1,1,1,3,7
 1190 DATA0,62,28,56,112,224,192,128,128,128,128,128,128,128,192,224
 1200 DATA  ｴﾏｰｼﾞｪﾝｼｰ ｴﾏｰｼﾞｪﾝｼｰ ﾀｲｷｹﾝﾅｲﾆ ｶﾘｾｲｳ
 1210 DATA ﾉ ｼﾞｪｰﾊﾞｰ ｾｲｼﾞﾝ ｼﾝﾆｳ RV-35 TECHNO
 1220 DATA CITY ﾆﾑｶｯﾃｲﾙ STAR DUST 035 ｼｮｳﾀｲ ｼｮ
 1230 DATA ｿﾞｸﾉ EARTH-2ｺﾞｰﾃﾞ ｼﾞｪｰﾊﾞｰ ｾｲｼﾞﾝｦ ﾊｶ
 1240 DATA ｲｾｮ by.EARTH DEFENSE ﾎﾝﾌﾞ.........
```

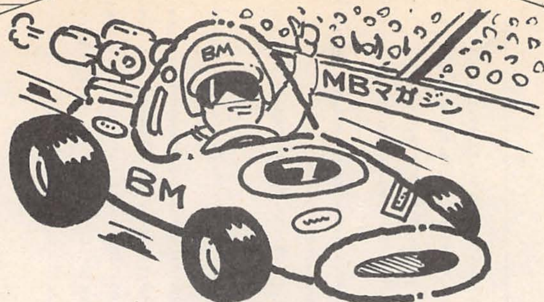
MZ-2200

★10月5日の太陽にほえろスペシャル／で「ベーマガデラックス」と「マイコン」が出た。みなさんがんばってください。（兵庫県相生市・**石田健司13才**）……【**影**：そう，あのときのマイコン刑事，実は僕だったんです。ナハハ／】

PASOPIA T/5/(7)用

SUPER RIDER

北斗&南斗



●はじめに

このゲームは，友人と2人で作ったものです。オール・ベーシックですが，スピードは十分速いと思います。今までと少しちがう動きで，リアル感をだしています。

●内　容

オートバイでコースを1周します。コースは五つあって，合計タイムを競います。

●使いかた

RUNすると，タイム・ボードが表示されます。[RETURN]キーでコースが表示され，スタートします。キー操作は，[8]で加速，スペース・キーで減速，[6]で右に，[4]で左に円を描いて進みます。コース・アウトすると，ゲーム・オーバーです。

コースは5コースあり，だんだんむずかしくなります。5コースすべてゴールして，合計タイムにより，順位が表示されます。

スピードは，ある程度までしかでませんが，310行のIF　V>3　THEN　V=3の3を増やすと，最高速度が上がります。しかし，あまり上げるとむずかしくなって，なかなかゴールできなくなります。

●プログラムについて

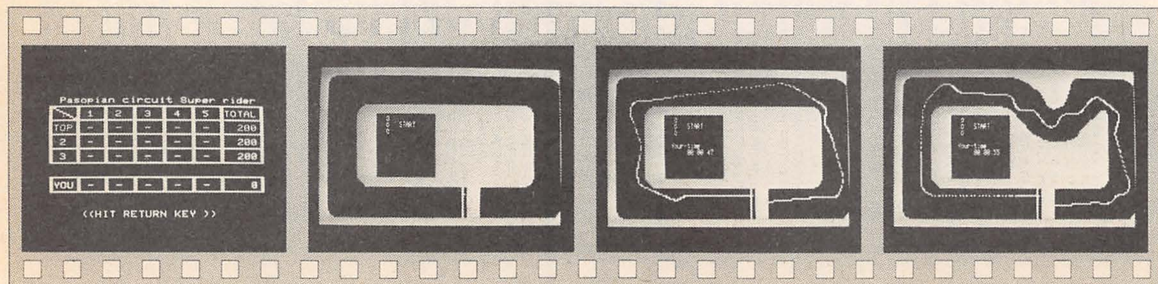
キー入力は，OUT，INPを使って，リアル・タイム入力しています。そして，[8]やスペース・キーを押しながら，[4]や[6]を押すと，加速や減速をしながら曲がることができます。コース・アウトやゴールは，

《第1表》変数表

X	バイクの水平座標	S	SCORE
Y	〃　の垂直座標	H	あなたのSCORE
V	〃　の速度		
R	〃　の進行方向		
W	GAMEの面数		

CHECKER FLAG

Dr.D：LINE文の座標をDATA文にしたことは認めるが，140～180行で同じことを書き並べているのはよくない。これは，FOR～NEXTを使ったほうがよかったな。それとIF文を10個も並べないようにしよう！　これの代用テクニックは，何とおりもあるからな。



《写真1》タイム・ボードが表示されます　《写真2》コースが表示され，さあスタート！　《写真3》1周目ゴールイン！　タイムのほうは？　《写真4》これは2周目のコース

★僕のボツ記録15通。ただ今記録こうしん中(これで16通目)!!(宮城県伊具郡・高野銀浩14才)……【影：どうだ，これで記録がとぎれたろう。つぐ美：影さんって，どうしていじわるするの？影：いじわるの記録こうしん中だもん。】

ドットの色の判別により行なっています。データ文は，すべてコースのデータです。

●ゲームのコツ

1コースは全速で回れますが，あとのコースは，コーナーの手前で減速しないと曲がりきれません。

ちなみに，私の最高タイムは，1コースが13秒，2コースが16秒，3コースと4コースが22秒，5コースが26秒，合計99秒でした。みなさんもがんばって，100秒を切ってください。

SUPER RIDERのプログラム・リスト

```
10 '   ┌──────────────────┐
20 '   | Pasopian circuit |
30 '   |       Super rider. |
40 '   |                  |
50 '   | Masahiro Komura  |
60 '   |  & Tetsuya Kitaichi.|
70 '   |                  |
80 '   |    1984.09.05.(WED)|
90 '   └──────────────────┘
100 DIM S(4,6),H(6):FOR I=1 TO 3:S(I,6)=200:NEXT:GOTO 440
110 WIDTH 80:W=1:S=0
120 CLS:ON W GOTO 140,150,160,170,180
130 GOTO 400
140 RESTORE 670:GOSUB 630:GOTO 190
150 RESTORE 700:GOSUB 630:GOTO 190
160 RESTORE 750:GOSUB 630:GOTO 190
170 RESTORE 800:GOSUB 630:GOTO 190
180 RESTORE 850:GOSUB 630:GOTO 190
190 LINE(100,76)-(95,94),4,BF:LINE(90,76)-(90,94),7:LINE(93,76)-(94,94),1,BF
200 X=91:Y=80:R=3.14:V=.5:FOR I=1 TO 3:LOCATE 22,7+I:PRINT"o":SOUND 50,5:FOR J=1
 TO 500:NEXT J,I
210 LOCATE 26,9:PRINT"START":SOUND 60,30:FOR I=0 TO 100:NEXT:TIME$="00:00:00"
220 PSET(X,Y),6:OUT 48,127:K1=INP(49):OUT 48,127:K2=INP(49):K=K1 AND K2:SOUND 20
*V,5
230 IF K=239 THEN R=R-.1
240 IF K=191 THEN R=R+.1
250 IF K=254 THEN V=V+.1
260 IF K=238 THEN R=R-.1:V=V+.1
270 IF K=190 THEN R=R+.1:V=V+.1
280 IF K=127 THEN V=V-.1
290 IF K=111 THEN R=R-.1:V=V-.1
300 IF K=63  THEN R=R+.1:V=V-.1
310 IF V>3 THEN V=3
320 IF V<.5 THEN V=.5
330 X=X+V*COS(R):Y=Y+V*SIN(R)
340 IF POINT(X,Y)=1 THEN 370
350 IF POINT(X,Y)=4 THEN 380
360 GOTO 220
370 FOR I=1 TO 10:LINE(X,Y)-(X+INT(RND*10)-5,Y+INT(RND*10)-5),2:SOUND 30-I,5:NEX
T:GOTO 440
380 FOR I=1 TO 10:SOUND 50+I,5:NEXT:LOCATE 21,12:PRINT"Your-time ":LOCATE 26,13:
PRINT TIME$:S1=TIME
390 S(4,W)=TIME:S=S+S(4,W):H(W)=S(4,W):W=W+1:FOR I=1 TO 1000:NEXT:GOTO 120
400 A=&H600:CALL A:S(4,6)=S
410 FOR I=2 TO 0 STEP -1
420 FOR J=0 TO I:IF S(4-J,6)<S(3-J,6) THEN FOR K=1 TO 6:SWAP S(4-J,K),S(3-J,K):N
EXT K
430 NEXT J:NEXT I
440 CLS:WIDTH 36:SCREEN 1:LOCATE 3,4:PRINT CHR$(251);"Pasopian circuit Super rid
er"
450 LOCATE 8,6:PRINT"1   2   3   4   5  TOTAL":A=1
460 LOCATE 3,8:PRINT"TOP";:GOSUB 500
470 LOCATE 3,10:PRINT" 2 ";:GOSUB 500
480 LOCATE 3,12:PRINT" 3 ";:GOSUB 500
490 LOCATE 3,16:PRINT"YOU";:GOTO 520
500 FOR I=1 TO 5:IF S(A,I)=0 OR S(A,I)>99 THEN PRINT"  - "; ELSE PRINT S(A,I);
510 NEXT:A=A+1:RETURN
520 S(4,6)=0:FOR I=1 TO 5:IF H(I)=0 OR H(I)>99 THEN PRINT"  - "; ELSE PRINT H(I)
;
530 S(4,6)=S(4,6)+H(I):NEXT
540 A=1:FOR I=8 TO 12 STEP 2:LOCATE 27,I:PRINT USING"#####";S(A,6):A=A+1:NEXT:LO
CATE 27,16:PRINT USING"#####";S(4,6)
550 FOR I=5 TO 59 STEP 8:LINE(I,21)-(I,69),4:NEXT:LINE(65,21)-(65,69),4
560 FOR I=21 TO 69 STEP 8:LINE(5,I)-(65,I),4:NEXT:LINE(5,54)-(65,60),0,BF:LINE(5
,21)-(13,29),4
570 LOCATE 0,6:PRINT CHR$(249):PRINT:PRINT CHR$(250):PRINT:PRINT CHR$(254):PRINT
:PRINT CHR$(253)
580 FOR I=1 TO 6:H(I)=0:NEXT:FOR I=0 TO 5:S(3,I)=0:NEXT:A=254:B=249
590 A$=INKEY$:LOCATE 6,20:PRINT CHR$(A);"((HIT RETURN KEY ))":SWAP A,B:IF A$=""
THEN 590
600 IF A$=CHR$(13) THEN 110 ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN END
610 GOTO 590
620 END
630 READ A,B,C:PSET(A,B),1:FOR I=1 TO C:READ A,B:LINE-(A,B),1:NEXT
640 READ A,B,C:PSET(A,B),1:FOR I=1 TO C:READ A,B:LINE-(A,B),1:NEXT
650 PAINT(0,0),1,1:LINE(37,30)-(74,70),1,B:PAINT(35,35),1,1:RETURN
660 REM ********************
670 DATA 150,95,12,10,95,7,93,5,90,5,10,7,7,10,5,148,5,152,7,155,10,155,90,152,9
3,150,95
680 DATA 130,75,12,30,75,27,72,25,70,25,30,27,27,30,25,131,25,134,27,135,30,135,
70,133,73,130,75
690 REM ****************
700 DATA 150,95,23,10,95,7,93,5,90,5,10,7,7,10,5,75,5,81,7,86,10,92,15,96,23,100
,26,106,24,109,19
710 DATA 110,15,112,8,115,5,148,5,152,7,155,10,155,90,152,93,150,95
720 DATA 130,75,22,30,75,27,72,25,70,25,30,27,27,30,25,68,25,74,27,79,33,87,42,9
4,46,99,47,106,47
730 DATA 110,46,116,43,118,39,131,27,134,27,135,30,135,70,133,73,130,75
740 REM ****************
750 DATA 150,95,25,10,95,7,93,5,90,5,65,11,55,13,50,11,45,5,28,5,10,7,7,10,5,75,
5,81,7,85,10,92,15
760 DATA 110,45,110,15,112,8,115,5,148,5,152,7,155,10,155,90,152,93,150,95
770 DATA 130,75,25,30,75,27,72,25,70,33,55,35,50,33,45,25,30,27,27,30,25,68,25,7
4,27,79,33
780 DATA 98,67,106,71,114,72,121,71,128,66,130,60,130,30,131,27,134,27,135,30,13
5,70,133,73,130,75
790 REM ****************
800 DATA 145,95,24,15,95,12,93,10,89,10,50,5,45,5,10,7,7,10,5,140,5,143,7,145,10
810 DATA 145,25,143,27,140,30,109,45,107,47,109,50,145,50,151,53,153,55,155,60,1
55,85,151,93,145,95
820 DATA 125,75,20,35,75,33,73,30,70,30,50,25,45,25,30,27,27,30,25,105,25,90,30,
86,32
830 DATA 82,37,80,40,80,60,82,62,86,67,90,70,125,70,128,73,125,75
840 REM ****************
850 DATA 150,95,31,10,95,7,93,5,90,5,65,15,55,16,50,15,45,5,35,5,10,7,7,10,5
860 DATA 80,5,83,7,87,10,100,30,103,31,105,30,118,10,120,7,125,5,150,5,152,7,155
,10
870 DATA 155,35,145,45,144,50,145,55,155,65,155,90,152,93,150,95
880 DATA 130,75,25,30,75,27,73,25,70,35,55,36,50,35,45,25,30,27,27,30,25,75,25,9
0,50
890 DATA 95,53,103,55,110,53,115,50,130,25,133,24,136,27,135,30,125,45,124,50,12
5,55,135,70,133,73,130,75
```



評…両目がはれちゃったよー(影)

by 大塚宏二



評…パソコンが記憶そうしつになったー(影)

by 花岡紀彦

★100円食べてみろ。ひゃーくえん！ーいかが？このシャレ！(山口県厚狭郡・西村 康15才)……【影：もうーくえん。編：ほんとに100円食べちゃった。はきだせー。影：オエーッ！昨日食べた10円玉10枚でてきちゃった。】

PASOPIA 7用

編ちゃんパニック

柳川　淳



ある日編ちゃんは，電話でX社に新しいパソコンを注文した。ところが，何かの手ちがいで，X社からは，パソコンではなくて，たくさんのフロッピ・ディスクを買いこんでしまった。

「まずい。また編集長の入れ歯が飛んでくる」

となやんでいるうちに，フロッピ・ディスクは，電波新聞社にとどいてしまった。しかも，それを持ってきたのは，見るからにこわそうな，そして頭の悪そうな，影ちゃんハンターと名乗るアンドロイドだったのだ。編ちゃんは，仕方なくその場においてあった木のさくだけを持って,影ちゃんハンターにたち向かった。すると，足の短い影ちゃんハンターは，木のさくはおろか，フロッピ・ディスクさえも，飛びこえることができないことがわかったのだ。

◆操作方法とルール

使用するキーは,テンキーの[1][2][3][4][6][7][8][9]とスペース・キーです。

プレイヤーは，編ちゃんを操作します。編ちゃんは，[5]をのぞく[1]～[9]のテンキーで，8方向に移動できます。

スペース・キーを押しながら移動すると，その場所に木のさくが置かれます。さくは，その上をもう一度通ると，消えます。影ちゃんハンターはさくを飛びこえられないので，影ちゃんハンターから逃げるときなどに使用します。

影（以後こう呼ぶ）は，移動したあとに，必ずフロッピを落とします。影は，これをこえることができません。

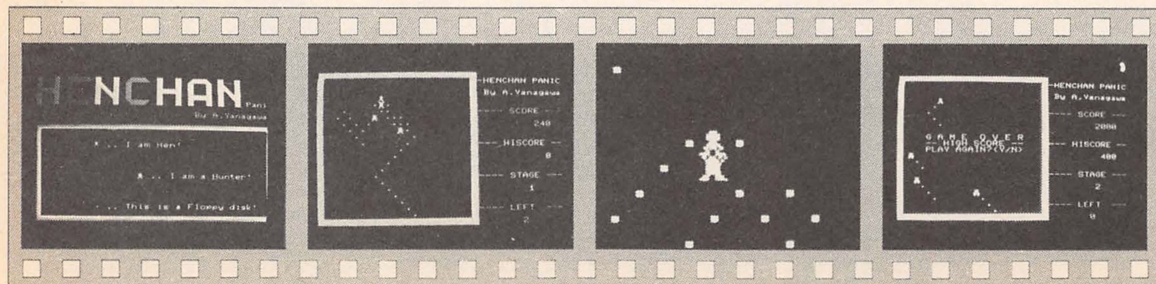
また，編（以後こう呼ぶ）が，フロッピにかさなると，10点加算されます。編が影のま上にくると，100点加算され，その影は，動かなくなります。また，影を全部やっつけると，面クリアで1000点が加わります。

編が影につかまると，ミスとなります。ミスは3回でゲーム・オーバーです。3000点取るごとにボーナスとして，5000点入ります。また，10面クリアで，編が3人になります。

なお，影は，面クリアごとに1人ずつ増えていきます。

◆入力方法

RENUMしてあるのでAUTO[↵]で入力できます。また，80行のアポストロフイー（’）については，デバグ後に，はずしてください。



《写真1》タイトル画面。編ちゃんガンバレ！

《写真2》影ハンターがせまってくる！

《写真3》影ハンターをやっつけたぞ！

《写真4》ゲーム・オーバー。さあ，もう一度！

★僕は悲しい！友人に"西部警察"のことを"セブンイレブン"とまちがったバカがいる。再び僕は悲しい！（栃木県足利市・黄金仮面13才）……【影：編集部のみんなは，僕のことを"松田優作"とまちがえる。うー，うれしい！】

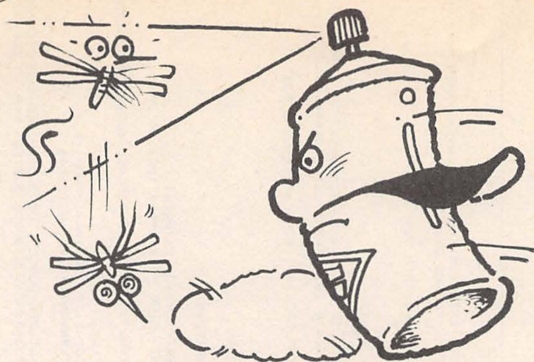
```
10 ' The "HENCHAN PANIC" game. : 1984ｽ
20 '   By Paradox soft  A.Yanagwa
30 '     For PASOPIA-7 : No.4
40 '    -- BASIC MAGAZINE VERSION --
50 ' [ ｷ ｬ ﾗ ｸ ﾀ ｰ ]
60 WIDTH 40:SCREEN 2:CLS:DIM A1(10),A2(10),A3(10),A4(10)
70 LOCATE 9,11:COLOR 6:PRINT "*** Wait a moment ***";
80 'FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT I:' ◢▬ ﾃﾞﾊﾞｸﾞｶﾞｽﾝﾀﾞﾗ、ｻｲｼｮﾉ "'" ｦ ﾊｽﾞｽ。
90 FOR I=1 TO 2:FOR Y=1 TO 8:READ C$:FOR X=1 TO 8
100 PSET(X,Y),VAL(MID$(C$,X,1)):NEXT X,Y:ON I GOSUB 110,120:NEXT I:GOTO 190
110 GET@(1,1)-(8,8),A1:RETURN
120 GET@(1,1)-(8,8),A2:RETURN
130 ' -- ｱﾆﾒ 1
140 DATA 00055000,00511500,00511500,00055000
150 DATA 00644600,06044060,00100100,11100111
160 ' -- ｱﾆﾒ 2
170 DATA 05055050,00511500,00511500,04755740
180 DATA 40777704,40177104,01100110,11100111
190 LINE(1,1)-(8,8),0,BF
200 ' [ ｾ ｯ ﾃ ｨ 1 ]
210 RANDOMIZE(TIME/3):DEFINT B-Z:HS=0:DIM X(7),Y(7),DX(8),DY(8)
220 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:FOR I=0 TO 8:READ DX(I),DY(I):NEXT I
230 DATA 0,0,0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
240 ' [ ﾀ ｲ ﾄ ﾙ ・ ｺ ｰ ﾙ ]
250 GOSUB 1140
260 ' [ ｾ ｯ ﾃ ｨ 2 ]
270 SC=0:MEN=1:PA=2:LE=3:SC2=0:SC3=3000
280 ' [ ｾ ｯ ﾃ ｨ 3 ]
290 FOR I=0 TO PA:X(I)=RND*22+1:Y(I)=RND*15+7:NEXT I:X1=1:Y1=1
300 ' [ ｶﾞ ﾒ ﾝ ]
310 CLS:COLOR 7:LOCATE 0,0:PRINT STRING$(25,"■");
320 LOCATE 0,23:PRINT STRING$(25,"■");
330 FOR I=1 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT "■";:LOCATE 24,I:PRINT "■";:NEXT I
340 LOCATE 25,1:COLOR 7:PRINT "-HENCHAN PANIC-";
350 LOCATE 26,3:COLOR 5:PRINT "By A.Yanagawa";
360 LOCATE 25,6:COLOR 4:PRINT "---- SCORE ----";:LOCATE 28,8:PRINT USING "######
###";SC;
370 LOCATE 25,11:COLOR 3:PRINT "--- HISCORE ---";:LOCATE 28,13:PRINT USING "####
#####";HS;
380 LOCATE 25,16:COLOR 6:PRINT "---- STAGE ----";:LOCATE 31,18:PRINT USING "###"
;MEN;
390 LOCATE 25,21:COLOR 2:PRINT "---- LEFT  ----";:LOCATE 32,23:PRINT USING "#";L
E;
400 FOR SW=0 TO PA:GOSUB 850:NEXT SW:GOSUB 830
410 ' [ ﾃﾞﾓ ]
420 IF(SC=0)*(LE=3)THEN 430 ELSE 460
430 COLOR(RND*6+1):LOCATE 4,11:PRINT "--HIT SPACE KEY!--"
440 PLAY "O4M8L8CO3GAB","O2L4M8CO1G":IF INKEY$=" " THEN 460
450 SOUND 0,0:GOTO 430
460 ' [ ｽ ﾀ ｰ ﾄ ・ ﾒ ﾛ ﾃﾞｨ ｰ ]
470 COLOR 5:FOR I=22 TO 1 STEP -1:LOCATE 4,I:PRINT "----  READY ! ----";
480 LOCATE 4,I:PRINT SPC(18);:NEXT I
490 IF MEN=10 THEN LOCATE 3,11:COLOR 4:PRINT "--- BONUS STAGE ---";
500 PLAY "V15O3M8L16CCEGFFAO4CO3GGBO4DCP8","V13O2M8L8CCFFGEC"
510 PLAY "P16O4L16CEDCO3B-B-BBO4CO3GEGFGC","P8L8O2CCO2BBO2CCDE"
520 SOUND 0,0:LOCATE 3,11:PRINT SPC(19);
530 ' [ ﾒ ｲ ﾝ ・ ﾙ ｰ ﾁ ﾝ ]
540 ' -- ｵﾄﾉ ﾅｶﾞｻ ｾｯﾃｲ
550 PLAY "M8L25"
560 ' -- ｵﾝｶﾞｸ
570 SOUND 11,2
580 ' -- ﾍﾝﾁｬﾝ
590 K=STICK(0):IF K=0 THEN 640 ELSE X=X1:Y=Y1:GOSUB 870
600 PLAY "O3FB-"
610 D=STRIG(0):IF D=-1 THEN LOCATE X1,Y1:COLOR 6:PRINT "+";:GOSUB 650
620 S=SCREEN(X1+DX(K),Y1+DY(K)):IF S=135 THEN 640 ELSE IF S=165 THEN GOSUB 890
630 X1=X1+DX(K):Y1=Y1+DY(K)
640 GOSUB 830:GOTO 660
650 LOCATE 28,8:COLOR 4:PRINT USING "#########";SC:NOISE "M8L8N14":RETURN
660 ' -- ｶｶﾞﾁｬﾝ ﾊﾝﾀｰ
670 SW=RND*PA:IF X(SW)=0 THEN 670
680 X=X(SW):Y=Y(SW):GOSUB 870:LOCATE X(SW),Y(SW):COLOR 5:PRINT "・";
690 IF X1>X(SW) THEN MX=3 ELSE MX=7
700 IF Y1>Y(SW) THEN MY=5 ELSE MY=1
710 S=SCREEN(X(SW)+DX(MX),Y(SW)+DY(MY)):IF(S=135)+(S=165)+(S=143)THEN MX=0:MY=0
720 X(SW)=X(SW)+DX(MX):Y(SW)=Y(SW)+DY(MY):GOSUB 850
730 ' -- ﾊﾝﾃｲ
740 FOR SW=0 TO PA:IF(X1=X(SW))*(Y1+1=Y(SW))THEN 920
750 IF(X1=X(SW))*(Y1=Y(SW))THEN GOSUB 970
760 NEXT SW:IF(SC3=<SC)THEN 780 ELSE 560
770 ' [ ｻ ﾌﾞ ・ ﾙ ｰ ﾁ ﾝ & ﾄ ｸ ﾍﾞﾂ ・ ﾙ ｰ ﾁ ﾝ ]
780 ' -- ﾎﾞｰﾅｽ
790 LOCATE 5,11:COLOR 1:PRINT "---- BONUS! ----";:SC3=SC3+8000
800 COLOR 4:FOR I=1 TO 5000 STEP 50:LOCATE 28,8:PRINT USING "#########";SC+I
810 FOR J=0 TO 30:NEXT J
820 SOUND 60,2:NEXT I:LOCATE 5,11:PRINT SPC(16);:SC=SC+5000:GOTO 530
830 ' -- ﾍﾝﾁｬﾝ ﾋｮｳｼﾞ
840 PUT@(X1*8,Y1*8),A1,PSET:RETURN
850 ' -- ｶｶﾞﾁｬﾝ ﾊﾝﾀｰ ﾋｮｳｼﾞ
860 PUT@(X(SW)*8,Y(SW)*8),A2,PSET:RETURN
870 ' -- ｷｬﾗｸﾀｰ ｹｽ
880 LINE(X*8,Y*8)-(X*8+7,Y*8+7),0,BF:RETURN
890 ' -- ﾃﾞｨｽｸ ﾄﾙ
900 SOUND 70,4:SOUND 62,5:LOCATE X1+SX(K),Y1+DY(K):PRINT " ";
910 SC=SC+10:LOCATE 28,8:COLOR 4:PRINT USING "#########";SC;:RETURN
920 ' -- ｶｶﾞﾁｬﾝ ﾊﾝﾀｰ ｺﾛｽ
930 PLAY "O3M8L8EL16EL4EL16DCEDCL8DL16GL4G","O3M8L8CL16CL4CL16O2BO3CDO2BO3CGL16D
L4D"
940 LOCATE X(SW),Y(SW):COLOR 4:PRINT "X";
950 X(SW)=0:SOUND 0,0:SC=SC+100:SC2=SC2+1:IF SC2=>PA+1 THEN 1020
960 LOCATE 28,8:COLOR 4:PRINT USING "#########";SC;:GOTO 540
970 ' -- ﾔﾗﾚﾀ
980 PLAY "L16CE-DCL8GGL16A-A-GFL8E-E-L16DFE-DL8CC","L8O2CO1GO2CCE-E-DDCCO1GO2C"
990 FOR I=1 TO 5:GOSUB 850:FOR W=0 TO 200:NEXT W:GOSUB 830:FOR W=0 TO 200:NEXT W
,I
1000 LE=LE-1:LOCATE 32,23:COLOR 2:PRINT USING "#";LE:IF LE=0 THEN 1060
1010 SC2=0:GOTO 280
1020 ' -- ﾒﾝ ｸﾘｱ
1030 PLAY"O3M8L8CCEGFFAL16GFL8EEGEFFAL16GFL8GGBAGGFL16EDL8CCEGO4CL16CO3BO4L8C","
L4O2CCFFCCFFGGDDCFDE":MEN=MEN+1:PA=PA+1:IF PA=8 THEN PA=7
1040 SC2=0:LOCATE 5,11:PRINT "- STAGE CLEAR! -";:SOUND 0,0:SC=SC+1000
1050 IF MEN=11 THEN LE=3:GOTO 280 ELSE 280
1060 ' -- ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
1070 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 5,11:COLOR 5:PRINT "-- HIGH SCORE --";
1080 PLAY "V15M8L8GGL16GFEDL8DDL16DEFGGAGAGEDL8CL16CCCC","L8O2CO1GO2CP8O1BGBP8O2
CO1GO2CDL16CFDE"
1090 LOCATE 5,10:COLOR 6:PRINT "G A M E  O V E R";
1100 LOCATE 5,12:COLOR 6:PRINT "PLAY AGAIN?(Y/N)";:SOUND 0,0
1110 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN 260 ELSE IF A$="N" THEN 1120 ELSE 1110
1120 SCREEN 0:COLOR 7:CLS:PRINT "-- Please play this game again!"
1130 PRINT "    High score is ";HS;" points.":END
1140 ' [ ﾀ ｲ ﾄ ﾙ ]
1150 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT I
1160 CLS:COLOR 7:PRINT "■ ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■     ";
1170           PRINT "■ ■■ ■■■ ■■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■";
1180           PRINT "■■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■ ■■■■■ ■■■■";
1190           PRINT "■ ■■ ■■ ■■ ■■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■";
1200           PRINT "■ ■■■■■■ ■■■■■■■■ ■■ ■■ ■■ ■ Panic";
1210 C=1:FOR I=0 TO 30 STEP 5:COLOR%(I,0)-(I+4,4),C:C=C+1
1220 SOUND 40,3:FOR J=0 TO 300:NEXT J,I:C=0
1230 LOCATE 26,6:COLOR 5:PRINT "By A.Yanagawa";
1240 PUT@(80,88),A1,PSET:PUT@(136,128),A2,PSET:LOCATE 10,21:COLOR 5:PRINT ".";
1250 COLOR 7:LOCATE 12,11:PRINT ".. I am Hen!";
1260 LOCATE 19,16:PRINT ".. I am a Hunter!"
1270 LOCATE 12,21:PRINT ".. This is a Floppy disk!";:COLOR 7
1280 FOR I=0 TO 7:LINE(I,64+I)-(319-I,191-I),I,B:NEXT I
1290 LOCATE 1,6:COLOR 4:PRINT "---- Hit Any Key ! ----";
1300 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):FOR J=0 TO 300:NEXT J:SOUND 60,3:NEXT I
1310 PLAY "V15M255L32O3DL2E","V15M255O2L32BO3L2C","V15M255O2L32FL2G"
1320 WHILE INKEY$="":WEND:RETURN
1330 '
1340 ' -- ｼﾖｳ ﾒﾓﾘｰ 5206 Bytes. : ｵﾂｶﾚｻﾏ ! --
```

★もう何か月もベーマガを読んでるのに，影さんの性格がわかりません。ちなみに，僕はPC－6601を持っています。(埼玉県蓮田市・**黒南出身の田中13才**)……**【影：せっかくだが，正確な性格は，誰にもわからない。】**

PC-6001/mkII/6601用(16K, 2ページ)

MOSQUITO

Mr. スランプ



内　容

ランダムに動き回る蚊を，殺虫剤で殺すゲームです。

遊びかた＆操作方法

まず最初，殺虫剤の進む数を決めてください。Sキーを押すと，〝＋〟が止まります。〝＋〟の止まった位置の下の数が，殺虫剤の進む数です。

移動は，カーソル・キーです。殺虫剤は，スペース・キーです。しかし，殺虫剤は左にしかでません。殺虫剤を全部使いはたすか，蚊につかまるとゲーム・オーバーです。蚊は，最初2ひきですが，面が進むにつれ殺す回数が1ぴきずつ増えます。蚊は，常に2ひき画面にいます。5面まであります。

改造のアドバイス

60行のSPの値を変えると，スプレーの出る回数が，変わります。

最後に

ときどき，蚊とスプレーがぶつかっても，通りぬけることがありますが，これはBUGではありません。あと，論理式は，84年11月号116ページから，おかりしました。

参考にしたもの

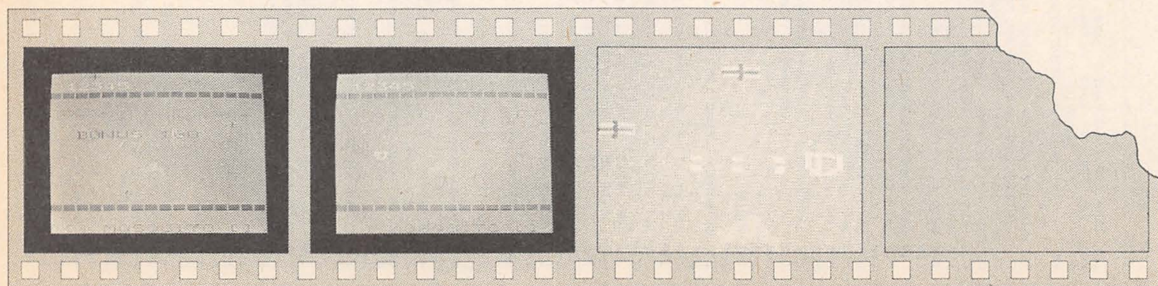
ベーマガ84年3月号87ページ
　SORD氏「MOSQUITO」
ベーマガ84年11月号116ページ
　つるつる氏「TRESURE　HOUSE」

CHECKER FLAG

編：ずいぶん短いリストですね！

Dr.D：キー処理は，論理式を使っていてよい。また，てきとうに配列変数を用いて，スピードの高速化が考えられている。PC－6001は，BASICが遅いからマシン語を使わない場合，このくらいの工夫がほしいな！

影：ところで，このゲームをやったら，ま夏に蚊に悩まされたことを思いだしちゃった。思わず，キーを押す指に力が入ってー。



《写真1》画面には，殺虫剤と蚊が2ひき現れます

《写真2》殺虫剤をプシュー！　どうだ!!

《写真3》蚊を指定の数やっつけて，ボーナス！

★なぜマッピーは警棒を持っているのに使わないのか？持ってるだけじゃしょうがない。(愛知県小牧市・マストラガンジー13才)……【影：どうせ，私の顔と同じだなんて思ってんだろ！編：影さんの顔は警棒なの？】

```
10 REM ************************
20 REM * [[[[[ MOSQUITO ]]]]] *
30 REM ************************
40 REM BY.Mr.スランプ
50 REM ─── しょき せってい ───
60 V=2:S=0:N=0:SP=20
70 X=2:Y=8:G=1:D(1)=13:E(1)=4:D(
2)=5:E(2)=5:R=0
80 SCREEN 3,2,2:COLOR 4,3,1:CLS
90 CONSOLE 0,16,0,0
140 REM ─── ひょうじ ───
150 COLOR 1:LOCATE 0,15:PRINT "
[] MOSQUITO []";
160 COLOR4:FOR I=2 TO 14 STEP11
170 LOCATE 0,I:PRINT"□□□□□□□□□□□
□□□□□";
175 LOCATE 0,I:PRINT"●●●●●●●●●●●
●●●●●";:NEXT I
180 COLOR 2:LOCATE 1,1:PRINT "12
345"
200 REM ─── メーター ───
210 B=INT(RND(1)*5)+1
220 FOR I=1 TO B:COLOR 4:LOCATE
B,0:PRINT "+"
230 COLOR3:LOCATE B,0:PRINT "+"
240 NEXT I
250 A$=INKEY$:EXEC &H1058
260 IF A$="s" THEN 280
270 GOTO 210
280 COLOR4:LOCATE B,0:PRINT "+"
290 REM ─── いどう ───
300 COLOR 3:LOCATE X,Y:PRINT "V"
:COLOR 3:LOCATE X,Y:PRINT "D"
310 T=STICK(0):PLAY "o5b64"
320 X=X+(T=7)-(T=3)
330 Y=Y+(T=1)-(T=5)
340 X=X-(X<1)+(X>15):Y=Y-(Y<3)+(
Y>12)
350 COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT "V"
:COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT "D"
380 REM ─── いどう 2 ───
390 COLOR 1:LOCATE 7,1:PRINT "スフ
°レー";SP
400 FOR I=1 TO 2
410 Z=INT(RND(1)*4)+1
420 COLOR 3:LOCATE D(I),E(I):PRI
NT "="
430 COLOR 3:LOCATE D(I),E(I):PRI
NT "+"
440 ON Z GOTO 550,560,570,580
450 D(I)=D(I)-(D(I)<1)+(D(I)>15)
:E(I)=E(I)-(E(I)<3)+(E(I)>12)
460 COLOR 2:LOCATE D(I),E(I):PRI
NT "="
470 COLOR 4:LOCATE D(I),E(I):PRI
NT "+"
480 GOSUB 590
490 NEXT I
500 IF STRIG(0)<>1 THEN 290
510 GOTO 630
550 D(I)=D(I)+1:GOTO 450
560 D(I)=D(I)-1:GOTO 450
570 E(I)=E(I)+1:GOTO 450
580 E(I)=E(I)-1:GOTO 450
590 REM ─── しんだ? ───
600 IF X=D(1) AND Y=E(1)THEN990
610 IF X=D(2) AND Y=E(2)THEN990
620 RETURN
630 REM ─── スプレー ───
635 COLOR 3:LOCATE 7,1:PRINT "スフ
°レー";SP
640 SP=SP-1
650 IF X-G<0 THEN 720
660 COLOR 2:LOCATE X-G,Y:PRINT "
:"
670 PLAY "l64o1edc"
680 IFX-G=D(1)ANDY=E(1)THEN R=1:
N=N+1:GOTO 720
690 IFX-G=D(2)ANDY=E(2)THEN R=1:
N=N+1:GOTO 720
700 G=G+1:IF G-1=B THEN 720
710 GOTO 650
720 REM ─── スプレー けす ───
730 FOR I=1 TO G
740 COLOR 3:LOCATE X-G+I,Y:PRINT
 ":"
750 PLAY "l64o8c"
760 NEXT I:G=1
770 IF R=1 THEN 880
780 COLOR 3:LOCATE13,1:PRINT SP
785 IF SP=0 THEN 990
790 GOTO 290
800 REM ─── CLEAR ───
810 COLOR 1:LOCATE 0,4:PRINT "──
── CLEAR ───"
820 COLOR 4:LOCATE 1,6:PRINT " B
ONUS 100":S=S+100
830 PLAY"l16o7cefo4feaddeedc"
840 FOR I=0 TO 2000:NEXT I
850 V=N+1:N=0:GOTO 70
880 REM ─── CLEARか? ───
890 S=S+10:R=0
900 IF N=V THEN 800
910 FOR I=1 TO 2
920 COLOR 3:LOCATE D(I),E(I):PRI
NT "="
930 LOCATE D(I),E(I):PRINT "+"
940 LOCATE D(I),E(I):PRINT ":"
960 NEXT I
970 D(1)=13:E(1)=7:D(2)=5:E(2)=5

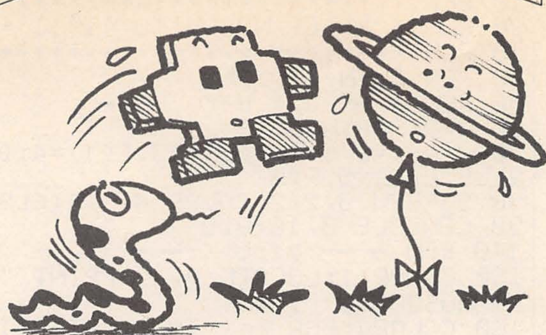
975 IF SP=0 THEN 990
980 GOTO 290 REM BY.Mr.スランプ
990 REM ─── GAME OVER ───
1000 CLS:PLAY "o5l16v15ccefaco7v
10fedcaedo4dec2":COLOR 1
1010 LOCATE 2,4:PRINT "* GAME OV
ER":PRINT
1020 PRINT TAB(2);"* SCORE *"
1030 COLOR 2:PRINT TAB(6);S
1040 PRINT:PRINT TAB(1);" HIT SP
ACE KEY"
1050 IF STRIG(0)<>1 THEN 1050
1060 GOTO 10
```

★P 6 mkIIでアニメを作りました。「はるみ登場」「はるみ危うし」「はるみはどこへ」「はるみVSつぐみ」「時をかけるはるみ」「はるみよ永遠に」(東京都港区・NRO)……【編：さすがにはるみさんの人気はすごい!影：ウジウジ。】

PC-6001/mkⅡ/6601用(32K,2ページ)

PON PEN

安保　光基



●遊びかた

あなたは，かわいいポンペン（　）を左右に動かして，上のほうから落ちてくるプウポン（　）を，割ってください。横から出てくるパクトン（　）は，ジャンプでかわしてください。

ポンペンが，3回パクトンに食べられたり，プウポンを10コ割りそこなうと，ゲーム・オーバーになります。

●操作方法

ポンペンの左右の移動は，カーソル・キー，ジャンプは，スペース・キーです。パクトンの上をジャンプするときは，助走をつけると，うまく飛びこえることができます。また，ジャンプ中に，カベにぶつかると，はね返ってくるので注意してください。

●ゲーム・テクニック

その1・反動の術

おいつめられてしまった

ジャンプ

反動！

OK

☆得点は，プウポンをジャンプで割ると＋1で，足を地面につけたままでプウポンを割ると＋5です。

その2・プウポンのろのろの術

はやい！

とうい

まにあわない！

のろのろ

ジャンプ！

ボヨーン

バン

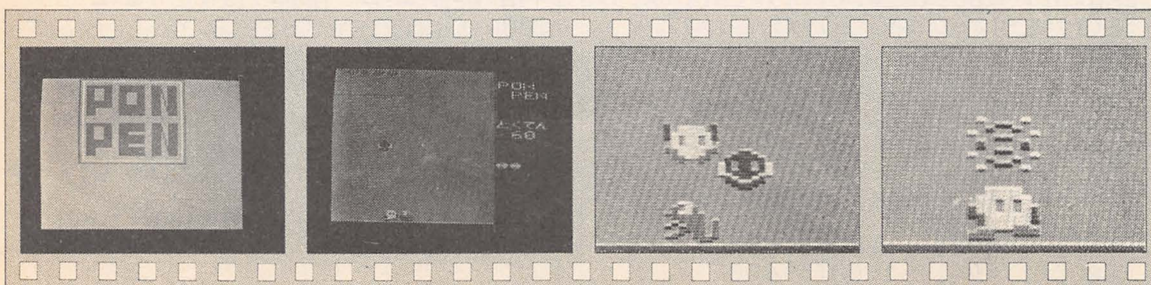
やったあ！
ジャンプすることによって，プウポンのスピードがおそくなります。

その3・プウポンコントロール

ヒュ〰〰

ジャンプでバン！

同じ場所からプウポンが落ちてくる。



《写真1》タイトル画面。好きなキーでスタート

《写真2》かわいいキャラクタが現れました

《写真3》ポンペンがジャンプしたところ

《写真4》プウポンをうまく割りました

★「暴走族」—適当な番地をCALL，EXECする。先に暴走したほうが負け。（群馬県高崎市・秋山直樹15才）……【影：「暴走族」か，なつかしいヒビキだぜ！編：何，いきがってるんだい。まずいことがあると，すぐ走り出す暴走族だろ。】

PON PENのプログラム・リスト

```
10 SCREEN2,1,1:CONSOLE0,16,0,0:C
OLOR 1:CLS:PLAY"T130","T130"
15 PRINT" ジョイスティック を つかいますか "
16 INPUT"  (y/n)";A$:CLS
17 IF A$="y" THEN J=1:GOTO 20
18 IF A$="n" THEN J=0:GOTO 20
19 PLAY"C64G16":GOTO 15
20 EXEC&H1BCD
25 LOCATE 3,5:PRINT"マシンゴ DATA.を
よみこみます"
30 LOCATE 5,7:PRINT"ちょと まってて ね !
"
40 RESTORE 60
50 FORI=0TO27:READ A$:POKE &HD60
0+I,VAL("&H"+A$):NEXTI
60 FORI=0TO27:READ A$:POKE &HD65
0+I,VAL("&H"+A$):NEXTI
70 FORI=0TO27:READ A$:POKE &HD55
0+I,VAL("&H"+A$):NEXTI
80 DATA 21,AD,E7,11,1E,00,DD,21,
00,D7,0E,0C,06,02,DD,7E,00,77
90 DATA DD,23,23,10,F7,19,0D,20,
F1,C9
100 DATA 21,00,F7,11,1E,00,DD,21
,00,D7,0E,0C,06,02,DD,7E,00,77
110 DATA DD,23,23,10,F7,19,0D,20
,F1,C9
120 DATA 21,15,F7,11,1E,00,DD,21
,A8,D7,0E,0C,06,02,DD,7E,00,77
130 DATA DD,23,23,10,F7,19,0D,20
,F1,C9
140 FORI=0TO215:READB$:POKE&HD70
0+I,VAL("&H"+B$):NEXTI
150 DATA A5,5A,A5,5A,95,56,99,96
,D9,97,D9,97
160 DATA D5,5F,D5,5E,95,5E,01,56
,02,80,AA,80
170 DATA A5,5A,A5,5A,95,56,96,66
,D6,67,D6,67
180 DATA F5,57,B5,57,B5,56,95,40
,02,80,02,AA
190 DATA AB,EA,AF,FA,BF,FE,BB,EE
,7B,ED,7B,ED
200 DATA 7F,FD,5F,F5,B7,DE,BD,7E
,AF,FA,AB,EA
210 DATA AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA
,AA,AA,AA,AA
220 DATA AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA
,AA,AA,AA,AA
230 DATA AA,BB,A9,7F,A5,7F,95,5E
,99,96,D9,9E
240 DATA D9,9F,D5,5F,95,57,A5,56
,82,0A,82,0A
250 DATA EA,AB,E5,5B,E5,5B,D5,57
,D9,67,99,66
260 DATA 99,66,15,54,05,50,85,52
,81,42,A2,8A
270 DATA A5,AA,89,2A,89,2A,05,0A
,80,0A,A0,08
280 DATA B8,08,EC,08,A0,08,82,08
,0A,00,AA,82
290 DATA AA,AA,A9,6A,A2,6A,A2,4A
,81,48,80,08
300 DATA 80,08,BF,C8,80,08,80,08
,A0,00,AA,82
310 DATA 9A,A6,AB,EA,AE,BA,6A,A9
,AB,EA,BA,AE
320 DATA BA,AE,AB,EA,6A,A9,AE,BA
,AB,EA,9A,A6
325 EXEC&H1BCD
330 GOTO 1230
340 REM
350 REM  P O N * P E N
360 REM
370 PLAY"T170O4V15","T170O3V13"
380 SCREEN3,2,2:CONSOLE0,16,0,0:
COLOR2,3,1:CLS
390 LINE(190,0)-(260,191),4,BF:L
INE(190,0)-(190,191),1
395 LINE(0,180)-(188,191),4,BF:L
INE(0,34)-(188,34),1
400 COLOR 2:LOCATE12,1:PRINT"PON
"
410 LOCATE12,2:PRINT" PEN"
420 LOCATE12,5:PRINT"とくてん"
430 LOCATE12,6:PRINT" 0"
440 COLOR2:LOCATE12,9:PRINT"●●●"

450 COLOR3:LOCATE12,9:PRINT":::"

460 MS=0:SC=0:P=0
461 PLAY"V15T130L16GR16ER16FR16D
R16C32R32ER16C"
470 X=0:A=INT(RND(1)*20):B=0:H=2
0:FORQ=0TO5
480 FORI=0TO4:COLORI:LOCATE3,5:P
RINT"READY"
490 NEXTI:NEXTQ:LOCATE3,5:COLOR3
:PRINT"READY":COLOR4
500 POKE &HD601,&H00+A
510 S=STICK(J):Z=0
520 IF S=3 THEN Z= 1
530 IF S=7 THEN Z=-1
540 IF S=0 THEN GOTO 570
550 IF X+Z<0 OR X+Z>21 THEN Z=0
560 POKE &HD651,&H00+X:POKE &HD6
58,&H48:EXEC&HD650
570 X=X+Z:POKE&HD658,&H18:POKE &
HD651,&H00+X:EXEC&HD650
575 IFX=HORX+1=HORX=H+1THENPLAY"
L8CBGE":GOTO1170
580 IF X+Z<0 OR X+Z>21 THEN Z=0
590 POKE&HD558,&HA8:EXEC&HD550
600 FOR I=0 TO 1
610 POKE&HD608,&H48:POKE&HD602,&
HE7+B
620 B=B+1:IF B=15 THEN GOTO750
630 EXEC&HD600
640 POKE&HD608,&H30:POKE&HD602,&
HE7+B
650 EXEC&HD600
660 NEXT I
670 X=X+Z:POKE&HD658,&H48:EXEC&H
D650
680 POKE&HD651,&H00+X:POKE&HD658
,&H00:EXEC&HD650
690 POKE&HD558,&H48:POKED551,&H0
0+H
700 H=H-1:IF H=0 THEN H=20
710 EXEC&HD550:POKE&HD558,&H90:P
OKE&HD551,&H00+H:EXEC&HD550
720 IF H=XORH+2=XORH=X+1THEN PLA
Y"C8B8G8E8":GOTO 1170
730 IF STRIG(J)=1 THEN GOTO 960
740 GOTO 510
750 IFX=AORX+1=AORX=A+1 THEN GOS
UB840:GOTO790
760 MS=MS+1:FOR E=1 TO MS:COLOR1
:LOCATEE,0:PRINT"o"
770 COLOR4:LOCATEE,0:PRINT"*":NE
XTE
780 IF MS>9 THEN GOTO 890
790 POKE&HD608,&H48:EXEC&HD600
800 A=INT(RND(1)*20):POKE&HD601,
&H00+A
810 B=0:POKE&HD602,&HE7+B
820 PLAY"L64BAGFEDC","L64BAGFEDC
":EXEC&HD600
830 GOTO 510
840 POKE&HD608,&HC0:EXEC&HD600
850 PLAY"L64CDEFGAB","L64O3CDEFG
AB":SC=SC+5
855 IF SC>999 THEN GOTO 1410
860 LINE(200,70)-(260,82),4,BF
870 COLOR2:LOCATE12,6:PRINT SC
880 RETURN
890 REM  ** GAME OVER **
900 PLAY"T150E2C8D8E8F8G8E8C2T13
0","T150G2E8F8G8A8B8G8E2T130"
910 FOR I=0 TO 20
920 COLOR1:LOCATE 1,7:PRINT"GAME
 OVER"
930 COLOR2:LOCATE 1,7:PRINT"GAME
 OVER"
940 COLOR4:LOCATE 1,7:PRINT"GAME
 OVER"
950 NEXT I:GOTO 1230
960 REM ** ジャンプ **
965 IF X+Z=HORX+Z=H+1 THEN GOTO
1170
970 FOR U=1 TO 3
980 IFX+Z>21ORX+Z<0THENZ=SGN(0-Z
)
990 X=X+Z
1000 POKE&HD658,&H48:EXEC&HD650
1010 POKE&HD658,&H78:POKE&HD651,
&H00+X
1020 POKE&HD652,&HF7-U:EXEC&HD65
0
1030 EXEC&HD550:PLAY"L64G"
1035 IFX=AANDB>13ORX+1=AANDB>130
RX=A+1ANDB>13THENSC=SC-4:GOSUB84
0:B=0
1036 NEXT U
1037 IFX=AANDB>11ORX+1=AANDB>110
RX=A+1ANDB>11THENSC=SC-4:GOSUB84
0:B=0
1040 Q=1:FOR W=0 TO 1
1050 IF B+Q>10 THEN Q=0
1060 B=B+Q:POKE &HD608,&H48:EXEC
&HD600
1070 POKE&HD608,&H30:POKE&HD602,
&HE7+B:EXEC&HD600
1080 NEXT W
1090 FOR U=1 TO 3
1100 IFX+Z>20ORX+Z<0THENZ=SGN(0-
Z)
1110 X=X+Z
1120 POKE&HD658,&H48:EXEC&HD650
1130 POKE&HD658,&H78:POKE&HD651,
&H00+X
1140 POKE&HD652,&HF4+U:EXEC&HD65
0
1150 PLAY"C64":EXEC&HD550:NEXT U

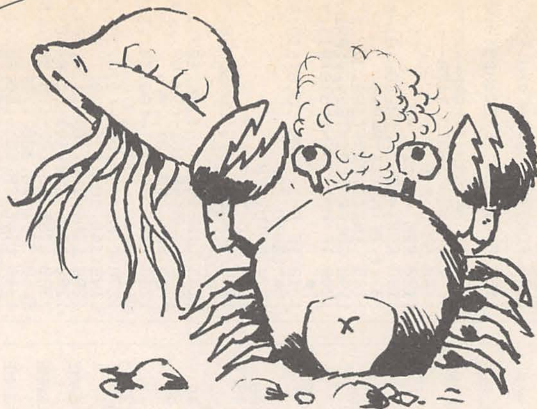
1155 IF H=XORH+1=XORH=X+1THEN PL
AY"C8B8G8E8":GOTO 1170
1160 GOTO 510
1170 REM ** ウエー **
1180 FORI=1TO3:LINE(0,10)-(188,1
80),I,BF:NEXTI:P=P+1
1185 LINE(0,34)-(188,34),1
1190 COLOR4:LOCATE14,9:PRINT"●"
1200 IF P=2 THEN LOCATE13,9:PRIN
T"●"
1210 IF P=3 THEN LOCATE12,9:PRIN
T"●":GOTO 890
1220 GOTO 470
1230 REM ** デモ **
1240 SCREEN3,2,2:CONSOLE0,16,0,0
:COLOR4,3,1:CLS
1245 LINE(54,4)-(176,107),2,B
1250 LINE(60,10)-(90,40),,BF:LIN
E(60,40)-(70,50),,BF
1260 LINE(70,15)-(80,30),3,BF:LI
NE(100,10)-(130,50),,BF
1270 LINE(110,20)-(120,35),3,BF:
LINE(140,10)-(150,50),,BF
1280 LINE(160,10)-(170,50),,BF
1290 LINE(150,10)-(160,50)
1300 LINE(60,60)-(90,90),,BF:LIN
E(60,90)-(70,100),,BF
1310 LINE(70,65)-(80,80),3,BF:LI
NE(100,60)-(110,100),,BF
1320 LINE(110,60)-(130,70),,BF:L
INE(110,75)-(130,85),,BF
1330 LINE(110,90)-(130,100),,BF:
LINE(140,60)-(150,100),,BF
1340 LINE(160,60)-(170,100),,BF:
LINE(150,60)-(160,100)
1350 LINE(52,2)-(178,109),1,B
1360 LINE(50,1)-(180,110),4,B:EX
EC&H1058
1370 FORI=1TO4:COLORI:LOCATE2,12
:PRINT"HIT ANY KEY !"
1380 IFINKEY$<>""THENGOTO1400
1390 NEXT I:GOTO 1370
1400 PLAY"V15L64CDEFGABAGFEDCDEF
GABAGFEDC"
1401 COLOR3:LOCATE2,12:PRINT"HIT
 ANY KEY !"
1402 COLOR4:LOCATE2,12:PRINT"GAM
E START !":FORI=0TO14
1403 PRINT" ":NEXT I:GOTO 340
1410 LINE(0,10)-(188,191),4,BF
1415 PLAY"V15O4L16CR16ER16GR16CR
16ECGEDCDEGAB05C"
1420 LINE(0,10)-(188,52),3,BF
1430 POKE&HD651,&H06:POKE&HD658,
&H18:POKE&HD601,&H0C:POKE&HD608,
&H60
1440 POKE&HD602,&HE7:POKE&HD652,
&HE7:EXEC&HD600:EXEC&HD650
1450 FORA=0TO30:FORI=1TO3:COLOR
I:LOCATE3,7:PRINT"GOOD!"
1460 NEXT I:NEXT A
1470 SCREEN2,1,1:LOCATE 5,3:PRIN
T"もういちど":GOTO 15
```

★友達がナムコ見にいくか？と言うのでついていったらナメコの栽培所だった。(福島県東白川郡・鈴木猛夫16才)……【影：ナメコ汁，だ～い好き。編：ナメコを見せてあげよう。影：わーい，ピューン。編：ここはナムコなのにどっちでもいいんだ。】

PC-6001mkII/6601用(モード5, ページ4)

くらげの大移動

水谷 嘉宏



情 景

平和な海に，なぜかくらげの大移動です。よく見ると，およそ100匹が一群をなしています。このうち，まだら模様のものがいくつか混じっていますが，これは，電気くらげです。

カーソル・キー（⬅⬇➡）を押してみてください。カニがあわを吹きます。これをうまく電気くらげに当てて，やっつけます。

ゲーム内容

くらげの移動は単に右スクロールではなく，1匹ずつ，常に行先を変えており，また，あわは，同時に画面に八つしかだせません。ですから，画面全体を見ながら，なるべく効率よくあわを吹いてください。

くらげの群れは全部で4群やってきます。電気くらげを12匹以上やっつけると，つぎの面へ。1面では，カニ5匹のうち右3匹があわを吹き，2面では，まん中3匹が，3面では，左3匹があわを吹きます。3面で終わりです。

プログラムについて

マシン語部分の概略はREM文で示したとおりですが，メイン部分の基本は，

①くらげの動く画面（横39×縦21）のテーブルをマシン語の後にまず置く

②画面の左はしと，相当するテーブルに，くらげ(または，電気くらげ）を1匹出す

③キー・スキャン（あわを吹く）

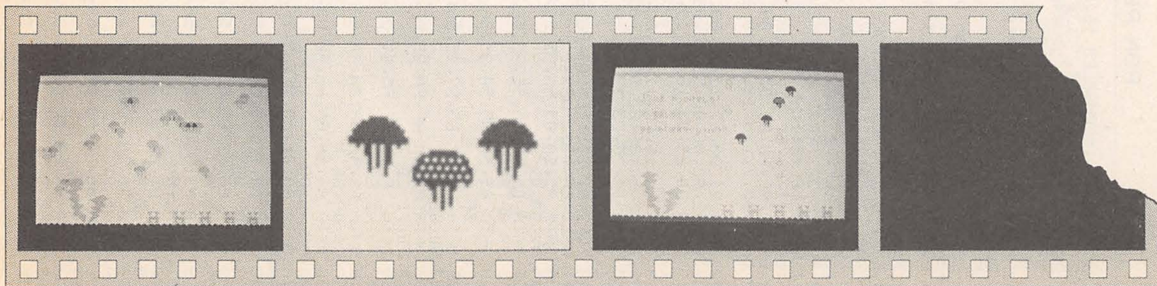
④テーブルの左はしから，そのつど画面内容を調べ，内容に応じて絵を動かす。あわが当たったかどうかの判断

⑤くらげの数，群れの数カウント。②へ行く

という，ごく普通のやりかたです。

CHECKER FLAG

Dr.D：各マシン語処理の部分に，REM文をつけてくれたのは感心だ！だが，これだけではわかりにくい。これよりはむしろ，マシン語をEXECする各番地と，処理内容をリストの最後に書いてくれたほうが，わかりやすいんだがな。



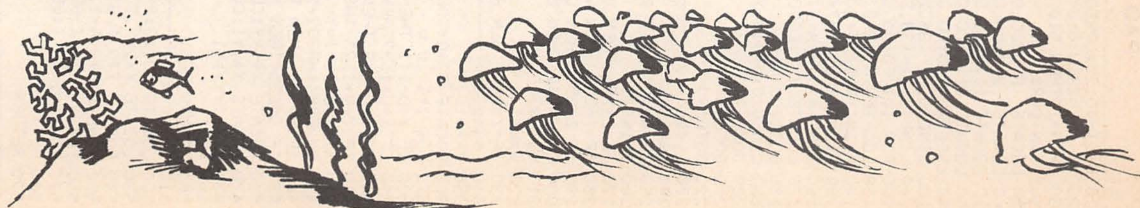
《写真1》くらげがたくさん，大移動を始めた！

《写真2》まん中が電気くらげです

《写真3》やった！やっと3面クリアしました

★僕は「バキュラ！」といって本を投げたが，友達は「ジアラ！」といってペンを投げた。ゼビウス戦争でした。(大阪市・橋本和幸14才)……【影：どこでも戦争は起きてるんだなー。平和にいこうよ，ね，編さん。編：ビューン！どうだ，まいったか！】

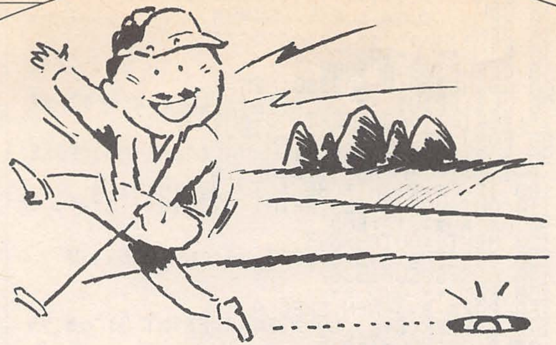
```
10 REM・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
20 REM  くらげ゛の 大いど゛う (84年8月)
30 REM・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
40 REM ** しょきせってい **
50 CLEAR300,&HE000
60 A=&HE000:B=&HE350:MEN=1
70 CLS:PRINT"*マシンご゛セットのため、しば゛らくが゛めんをけします
。":FORI=0TO600:NEXT:OUT&H93,2
80 FORJ=0TO104:T=0:P=A+8*J
90 FORI=0TO7:READ M$:M=VAL("&H"+M$):POKE
 P+I,M:T=T+M:NEXTI:READ C$
100 IF C$=RIGHT$(HEX$(T),2) THEN120
110 OUT&H93,3:CLS:PRINT 270+10*J"ぎ゛ょうに ま
ちが゛いが゛あります。!":END
120 NEXTJ:OUT&H93,3
130 SCREEN4,2,2:COLOR3,,6:CONSOLE,,,0
140 CLS:GOSUB1330
150 REM ** メイン **
160 POKE B,3-MEN:EXEC A
170 S=PEEK(B+6):LOCATE4,4:PRINT S;"ひき やっ
つけました!";:LOCATE5,6
180 IF S<12 THEN PRINT MEN"めん・やりなおし!":GO
TO210
190 MEN=MEN+1:IF MEN>3 THEN220
200 PRINT MEN"めんへ・・・・"
210 FORI=0TO800:NEXT:GOTO140
220 PRINT"で゛きました!":LOCATE5,8:PRINT"また やり
ますか(y・n)?"
230 A$=INKEY$:IF A$="y"THEN MEN=1:GOTO14
0
240 IF A$="n" THEN END
250 GOTO230
260 REM ** マシンご゛デ゛ータ **              チェックサム
268 REM (メイン)
270 DATA DD,E5,FD,E5,DD,21,50,E3,D5
280 DATA CD,E0,E1,DD,36,01,04,DD,83
290 DATA 36,05,00,DD,36,06,00,DD,31
300 DATA 36,02,80,DD,7E,02,CB,47,27
310 DATA C2,60,E0,FE,14,FA,60,E0,4E
320 DATA ED,5F,E6,03,CA,60,E0,0E,4D
330 DATA 02,ED,5F,E6,07,C2,3A,E0,17
340 DATA 0E,03,ED,5F,E6,0F,C6,02,1A
350 DATA 21,58,E3,11,27,00,47,19,F4
360 DATA 10,FD,71,21,80,82,11,40,F2
370 DATA 01,47,19,10,FD,79,FE,02,E7
380 DATA CC,58,E2,FE,03,CC,5E,E2,13
390 DATA FD,21,58,E3,21,80,82,DD,59
400 DATA 36,03,16,DD,36,04,27,FD,8A
410 DATA 7E,00,B7,CA,91,E0,FE,04,72
420 DATA FA,83,E0,D6,02,FD,77,00,A9
430 DATA C3,91,E0,22,4C,E3,FE,01,84
440 DATA CA,90,E1,C3,F8,E0,2A,4C,4C
450 DATA E3,23,FD,23,DD,35,04,C2,FE
460 DATA 6F,E0,01,19,01,09,DD,35,85
470 DATA 03,C2,6B,E0,DD,7E,05,FE,6E
480 DATA 08,CA,E5,E0,CD,61,10,B7,8C
490 DATA CA,E5,E0,ED,5B,48,E3,2A,2C
500 DATA 4A,E3,CB,5F,CA,C5,E0,01,C7
510 DATA 04,00,C3,D8,E0,CB,67,CA,7B
520 DATA D0,E0,01,08,00,C3,D8,E0,34
530 DATA CB,6F,CA,E5,E0,C3,DC,E0,48
540 DATA 09,EB,09,EB,3E,01,12,CD,06
550 DATA 64,E2,DD,34,05,DD,35,02,70
560 DATA C2,1B,E0,DD,35,01,C2,17,A9
570 DATA E0,FD,E1,DD,E1,C9,00,00,45
578 REM (くらげ゛のしょり)
580 DATA DD,77,07,FD,36,00,00,FE,8C
590 DATA 02,CC,58,E2,FE,03,CC,5E,33
600 DATA E2,DD,7E,04,FE,01,CA,8E,98
610 DATA E0,ED,5F,E6,03,B7,CA,11,A7
620 DATA E1,FE,01,CA,2C,E1,FE,02,B7
630 DATA CA,3D,E1,11,01,00,01,01,FC
640 DATA 00,C3,4B,E1,DD,7E,03,FE,4B
650 DATA 16,CA,45,E1,11,DA,FF,01,F1
660 DATA C1,FE,C3,4B,E1,DD,7E,03,0C
670 DATA FE,04,CA,34,E1,11,28,00,1A
680 DATA 01,41,01,FD,E5,E1,19,7E,9D
690 DATA FE,01,CA,79,E1,FD,E5,D1,D6
700 DATA B7,CD,20,00,DD,7E,07,DA,E0
710 DATA 64,E1,C6,02,77,2A,4C,E3,DD
720 DATA 09,DD,7E,07,FE,02,CC,58,8F
730 DATA E2,FE,03,CC,5E,E2,C3,8E,40
740 DATA E0,DD,7E,07,FE,02,CA,8A,96
750 DATA E1,CD,96,E2,DD,34,06,C3,00
760 DATA 8E,E0,CD,A6,E2,C3,8E,E0,F4
768 REM (あわのしょり)
770 DATA FD,36,00,00,CD,64,E2,DD,23
780 DATA 7E,03,FE,16,C2,A5,E1,DD,BA
790 DATA 35,05,C3,8E,E0,FD,7E,D9,BF
800 DATA F5,FD,36,D9,01,2A,4C,E3,5B
810 DATA 01,C0,FE,09,22,4E,E3,CD,E8
820 DATA 64,E2,F1,B7,CA,8E,E0,2A,50
830 DATA 4E,E3,FE,03,CA,D0,E1,CD,7A
840 DATA 58,E2,CD,A6,E2,C3,8E,E0,C0
850 DATA CD,5E,E2,CD,96,E2,DD,34,63
860 DATA 06,C3,8E,E0,00,00,00,00,37
868 REM (しょきが゛めん)
870 DATA 21,58,E3,11,59,E3,01,59,03
880 DATA 03,36,00,ED,B0,3E,08,32,4E
890 DATA 81,E2,21,40,81,DD,36,07,5F
900 DATA 14,E5,11,28,E3,CD,80,E2,44
910 DATA E1,23,23,DD,35,07,C2,F9,FB
920 DATA E1,21,00,9E,DD,36,07,14,CE
930 DATA E5,11,38,E3,CD,75,E2,E1,16
940 DATA 23,23,DD,35,07,C2,10,E2,13
950 DATA 3E,10,32,81,E2,21,92,BB,51
960 DATA DD,36,07,05,E5,11,F8,E2,EF
970 DATA CD,80,E2,E1,01,04,00,09,1E
980 DATA DD,35,07,C2,2C,E2,06,00,EF
990 DATA DD,4E,00,CB,21,CB,21,21,24
1000 DATA 92,9B,09,22,4A,E3,21,76,1C
1010 DATA E6,09,22,48,E3,C9,00,00,05
1018 REM (が゛めんをかくルーチン)
1020 DATA 11,B8,E2,C3,75,E2,11,D8,AE
1030 DATA E2,C3,75,E2,3E,08,32,81,F5
1040 DATA E2,11,18,E3,CD,80,E2,3E,5B
1050 DATA 10,32,81,E2,C9,E5,D5,CD,F5
1060 DATA 80,E2,D1,E1,01,00,20,09,3E
1070 DATA 0E,10,06,02,1A,AE,77,23,88
1080 DATA 13,10,F9,C5,01,26,00,09,11
1090 DATA C1,0D,C2,82,E2,C9,21,9E,7C
1100 DATA E2,7E,B7,C3,B3,1E,22,4F,1C
1110 DATA 36,45,33,32,22,00,21,AE,D1
1120 DATA E2,7E,B7,C3,B3,1E,22,4F,1C
1130 DATA 33,43,33,32,22,00,00,00,FD
1138 REM (くらげ゛デ゛ータ)
1140 DATA 07,C0,1F,F0,3F,F8,7F,FC,88
1150 DATA 7F,FC,FF,FE,FF,FE,2D,68,0A
1160 DATA 0D,60,0D,60,05,60,05,60,A4
1170 DATA 05,40,04,40,00,40,00,00,C9
1178 REM (で゛んきくらげ゛デ゛ータ)
1180 DATA 0F,E0,3F,F8,6A,AC,7F,FC,B7
1190 DATA D5,56,FF,FE,AA,AA,FF,FE,79
1200 DATA 5F,E4,0D,60,05,40,05,40,3A
1210 DATA 05,40,01,40,01,00,00,00,87
1218 REM (かにデ゛ータ)
1220 DATA 44,22,6C,36,7C,3E,38,1C,16
1230 DATA 10,08,10,08,16,68,96,69,AD
1240 DATA FF,FF,1F,F8,7B,DE,19,98,1F
1250 DATA 78,1E,1C,38,FF,FF,80,01,69
1258 REM (あわ・なみ・かいていデ゛ータ)
1260 DATA 00,00,07,E0,0C,30,08,10,3B
1270 DATA 08,10,0C,30,07,E0,00,00,3B
1280 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8
1290 DATA FF,FF,81,FF,00,7E,00,00,FC
1300 DATA 1F,1E,BF,FF,FF,FF,FF,FF,F7
1310 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F8
1320 REM ** ワカメをかく **
1330 RESTORE1390:GOSUB1350:GOSUB1350:PAI
NT(48,148),2:PAINT(88,160),2
1340 RETURN
1350 READ D,E,F,G:LINE(40+D,136+E)-(40+F
,136+G),2
1360 READ D,E:IF D=9 THEN RETURN
1370 LINE-(40+D,136+E),2:GOTO1360
1380 REM(わかめデ゛ータ)
1390 DATA 8,0,0,6,8,10,0,16,8,20,4,25
1400 DATA 12,30,8,36,12,39,8,44,16,46
1410 DATA 24,56,26,46,16,39,24,33,16,29
1420 DATA 18,27,16,24,18,20,12,16,22,12
1430 DATA 16,8,24,4,8,0,9,9,48,20,32,26
1440 DATA 40,32,32,36,40,40,32,42,36,44
1450 DATA 28,56,44,46,40,43,48,40,44,36
1460 DATA 52,34,48,28,56,24,48,20,9,9
```



★パソコンショップの店員VS僕！3勝1敗だぜ……。(神奈川県小田原市・太田雄士12才)……【編：いったい何の勝負だろう。ゲームかな？影：なんにしろ，負けることは気がすまない。編：それにしては，ジャンケン弱いねー。】

PAD GAME

加藤　正行



○プロローグ

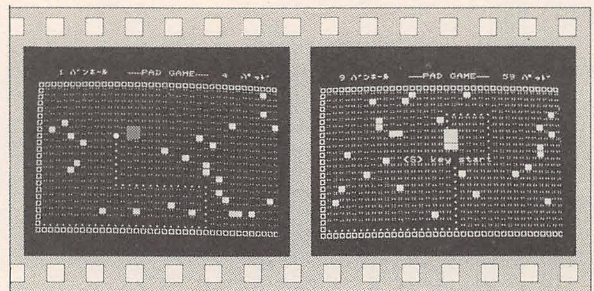
あなたは，グリーンの上のゴルフ・プレイヤーです。クラブを持つ手のビミョウなテクニックにより，ゴルフ・ゲームを楽しんでください。

○ゲーム

runすると，緑のグリーンの左下に白いボール，散在する黄色のバンカー，そして，赤いホールが画面に広がります。使用キーは，[1]，[3]，[2]，[5]です。

好きなキーをわずかに押して，はなしてください。押した時間に比例したエネルギーで，ボールがころがっていくでしょう。バンカーをよけながら，少ないパットで，ホール・インしてください。黄色のバンカーに当たると，3パット増えてしまいますよ。

ホール・インすれば，画面が変わり，ホール数が1～9と進んでいきます。あなたは，何パットで9ホールを回れますか？さあ友達や家族で，競いあってください。



《写真1》1番ホール。もう少しでホール・イン　《写真2》9番ホールを終えて59パットでした

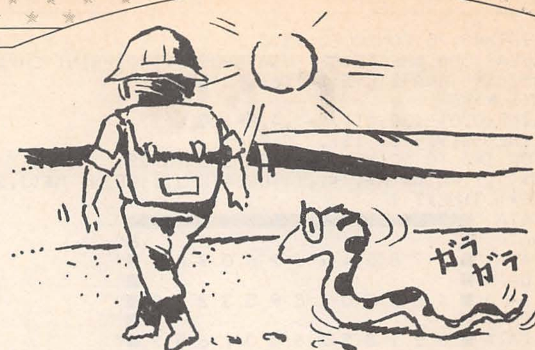
PAD GAMEのプログラム・リスト

```
10 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:PRINTCHR$(12);:N=1:P=0
20 X= 1:Y=23:W=0:U=0:V=0:XX=1:YY=23
30 IF N=10THEN 510
40 PRINTCHR$(12)
50 LOCATE  3,0:COLOR7:PRINT"  ﾊﾞﾝﾎｰﾙ"
60 LOCATE  2,0:COLOR6:PRINT N
70 LOCATE 14,0:COLOR5:PRINT"──PAD GAME──"
80 LOCATE 31,0:COLOR7:PRINT"ﾊﾟｯﾄﾞ"
90 LOCATE 27,0:COLOR6:PRINT P
100 LINE(0,2)-(38,24),CHR$(34),4,BF
110 LINE(0,2)-(38,24),"□",7,B
120 FOR I=1 TO 30 :COLOR6
130 LOCATE INT(RND(1)*36+2),INT(RND(1)*19+3):PRINT"■";:NEXT
140 A=INT(RND(1)*20+14)
150 B=INT(RND(1)*7+3)
160 LINE(A,B)-(A+1,B+1),"■",2,BF
170 LOCATE X,Y:COLOR7:PRINT"●"
180 GOTO200
190 U=0:V=0:W=0:X=X1:Y=Y1
200 GOSUB230
210 GOSUB340
220 GOTO190
230 'idouryou────────────
240 A$=INKEY$
250 IF A$="" THEN 240
260 Z=INP(0)
270 IF Z=251 THEN V=1 :GOTO320
280 IF Z=223 THEN V=-1:GOTO320
290 IF Z=253 THEN U=-1:GOTO320
300 IF Z=247 THEN U=+1:GOTO320
310 GOTO330
320 W=W+1
330 IF Z=255 THEN RETURN ELSE 260
340 'tamaidou ────────────
350 P=P+1
360 LOCATE 27,0:COLOR6:PRINTP
370 FOR I=1 TO W
380 IF X+U*I<1 THEN 490
390 IF X+U*I>37THEN 490
400 IF Y+V*I<3 THEN 490
410 IF Y+V*I>23 THEN 490
420 X1=X+U*I:Y1=Y+V*I:BEEP1
430 D=PEEK(&HF302+2*X1+120*Y1):BEEP0
440 IF D=134 THEN P=P+3:LOCATE 27,0:COLOR6:PRINT P ELSE 450
450 IF D=135 THEN N=N+1:GOSUB530:GOTO 20
460 LOCATE XX,YY:COLOR3:PRINT"."
470 LOCATE X1,Y1:COLOR7:PRINT"●"
480 XX=X1:YY=Y1
490 NEXT
500 RETURN
510 'game over────────────
520 LOCATE 13,13:PRINT"<S> key start":WAIT 4,8,255:RUN
530 LOCATE XX,YY:COLOR3:PRINT".";
540 FOR I= 7TO 1 STEP -1
550 LINE(A,B)-(A+1,B+1),"■",I,BF
560 FOR J=1 TO I:BEEP1:NEXT
570 FOR J=1 TO I:BEEP0:NEXT
580 NEXT I
590 RETURN
```

★ヤッター!!ナイコンをだっ出。1年間の苦労がみのりました。と同時に，ベーマガ購読1周年記念です。（香川県善通寺市・草薙博之13才）……【編：これは，お祝いしなくっちゃね。影：では，お祝いの歌を…。ムム！（口をふさがれる）】

砂ばくの旅人

安福　昭浩



内　容

あなたは，砂ばくの旅人です。ある日のこと，あなたがある砂ばくにさしかかったとき，みょうなケハイを感じました。その砂ばくには，1ぴきのおそろしいモンスターが，住んでいたのです。

その砂ばくからぬけだすには，すべての地域をぬりつぶさなくてはなりません。

ゲームの説明

あなたは，♣(水色)，モンスターは，♥(赤色)です。移動は，0〜9のキーすべてを使います。

自分の上下左右の数字をどれか押すと，その方向に進めます。

通ったところは，黄色になります。それをすべて黄色にぬりつぶせばよいのです。モンスターは，確実に追ってきますが，動きがのろいので，すばやいキー操作で逃げきってください。

プログラムについて

色がごちゃごちゃになるときは，color文をとってください。USR文は，音出しに使っていますから，音がうるさいと思う人は，USR文をとってください。USRの中の数を変えると音が変わりますので，自分の好きなように工夫してください。

ゲームの説明が不十分ですが，やってみればわかる(?)と思います。

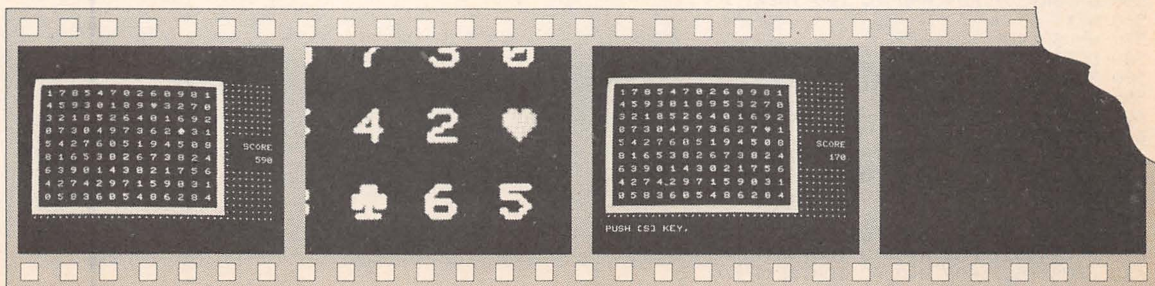
つけたし

はじめ，自分と敵の姿は見えませんが，何かキーを押すと，自分の姿が表れます。敵は勝手にでてきます。敵は左上すみから，自分は,右下すみからでてきます。

CHECKER FLAG

Dr.D：画面をPRINT文でなく，DATA文に入れたのはよかったが，これではゲーム・パターンが常に同じになる。数字部分は，乱数で作り出したほうがよいな。

編：PC－8001のユーザ諸君。以前に比べて投稿数が減ってきたぞ。がんばって，送ってくれー。



《写真1》長い旅です。すべてぬりつぶせるかな？

《写真2》♣が自分で，♥がモンスターです

《写真3》モンスターにつかまってしまった

★うちのPC－9801はBEEP音でよくすず虫の鳴き声をまねします。こおろぎだってできるぞー！(大阪府堺市・小松　治16才)……【編：それじゃ季節はずれのセミをお見せします。影：(柱につかまって)ミーン，ミーン。】

```
10 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1
20 CLEAR1500,&HE8FF:DEF USR=&HE91A:S=0:PRINT CHR$(12):DIM M$(28,20),M(28,20)
30 X=26:Y=18:A=2:B=2:Z=116:RESTORE
31 M(X,Y)=0
32 LINE(0,0)-(39,21),"・",4,BF:COLOR 7
34 LINE(30,9)-(37,13)," ",BF
40 FOR I=0 TO 20:READ A$:FOR J=0 TO 28
50 M$(J,I)=MID$(A$,J+1,1):LOCATE J,I:PRINT M$(J,I):M(J,I)=1
60 NEXT J:NEXT I
70 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
80 DATA "■                           ■"
90 DATA "■ 1 7 8 5 4 7 0 2 6 0 9 8 1 ■"
100 DATA"■                           ■"
110 DATA"■ 4 5 9 3 0 1 8 9 5 3 2 7 0 ■"
120 DATA"■                           ■"
130 DATA"■ 3 2 1 8 5 2 6 4 0 1 6 9 2 ■"
140 DATA"■                           ■"
150 DATA"■ 0 7 3 0 4 9 7 3 6 2 7 3 1 ■"
160 DATA"■                           ■"
170 DATA"■ 5 4 2 7 6 0 5 1 9 4 5 0 8 ■"
180 DATA"■                           ■"
190 DATA"■ 8 1 6 5 3 8 2 6 7 3 8 2 4 ■"
200 DATA"■                           ■"
210 DATA"■ 6 3 9 0 1 4 3 0 2 1 7 5 6 ■"
220 DATA"■                           ■"
230 DATA"■ 4 2 7 4 2 9 7 1 5 9 0 3 1 ■"
240 DATA"■                           ■"
250 DATA"■ 0 5 8 3 6 0 5 4 8 6 2 8 4 ■"
260 DATA"■                           ■"
270 DATA"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
280 FOR I=&HE900 TO&HE923:READ A$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
290 DATA 3e,20,d3,40,cd,13,e9,3e,00,d3,40,cd,13,e9,25,c2
300 DATA 00,e9,c9,e5,2d,c2,14,e9,e1,c9,e5,5e,23,66,6b,cd
310 DATA 00,e9,e1,c9
315 COLOR 6
320 REM -------------------------------
330 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 430
340 LOCATE X,Y:PRINT M$(X,Y)
350 IF M$(X-2,Y)=A$ THEN X=X-2:GOTO 390
360 IF M$(X+2,Y)=A$ THEN X=X+2:GOTO 390
370 IF M$(X,Y-2)=A$ THEN Y=Y-2:GOTO 390
380 IF M$(X,Y+2)=A$ THEN Y=Y+2:GOTO 390
390 IF M(X,Y)=1 THEN S=S+10:Z=Z-1:U=USR(8):U=USR(23):M(X,Y)=0:LINE(X-1,Y-1)-(X+1
,Y+1)," ",6,BF
400 COLOR5:LOCATE X,Y:PRINT "♣" :COLOR6
410 IF Z<=0 THEN 520
420 IF A=X AND B=Y THEN 610
422 LOCATE 30,10:PRINT "  SCORE "
425 LOCATE 30,12:PRINT USING"#######";S
430 U=USR(7):IF RND(1)>.03 THEN 330
440 AA=SGN(X-A):BB=SGN(Y-B)
445 LINE(A-1,B-1)-(A+1,B+1)," ",6,BF
450 LOCATE A,B:PRINT M$(A,B)
460 IF ABS(AA)=ABS(BB)THEN IF RND(1)>.49 THEN AA=0 ELSE BB=0
470 A=A+AA+AA:B=B+BB+BB
480 COLOR2:LOCATE A,B:PRINT "♥":COLOR6
490 IF A=X AND B=Y THEN 610
495 IF M(A,B)=1 THEN Z=Z-1:M(A,B)=0
500 GOTO 330
510 REM -------------------------------
520 FOR I=1 TO 2
530 U=USR(45):FOR K=0 TO 100 :NEXT K
540 U=USR(47):FOR K=0 TO 100 :NEXT K
550 U=USR(50):FOR K=0 TO 100 :NEXT K
560 NEXT I
570 U=USR(40)
580 LOCATE 5,23:PRINT "CLEAR !!!"
590 FOR K=0 TO 3000:NEXT
595 LOCATE 5,23:PRINT "          ":GOTO 30
600 REM -------------------------------
610 FOR I=1 TO 3
620 U=USR(55):FOR K=0 TO 100:NEXT K
630 U=USR(70):FOR K=0 TO 30:NEXT K
640 U=USR(70):FOR K=0 TO 100:NEXT K
650 NEXT I
660 U=USR(60):FOR K=0 TO 100:NEXT K
670 U=USR(55):FOR K=0 TO 100:NEXT K
680 U=USR(50):FOR K=0 TO 100:NEXT K
685 LOCATE 0,23:PRINT "PUSH [S] KEY."
690 A$=INKEY$:IF A$="s" THEN RUN
700 GOTO 690
```

★ついにＸ１もエンジンをつける時代がきたか…。(北海道室蘭市・**川浪範洋13才**)……【**編**：影さんなんか、何も知らずに、「この前、Ｘ１ターボに乗ったぜ」なんて言ってるんだもん。**影**：本当に乗ったんだよ、しかられたけど…。】

PC-8001mkII用

ヌッキーズ WORLD

永留　幸治



†プロローグ

ある日，私の家に手紙が届いた。名前も住所も書いてないのだ。しかも，まるで小学生が書いたような字なのだ。文面はつぎのようなことが書いてあった。

「Y君，僕を助けてくれ。僕は魔物にとりつかれているんだ。僕には君しか頼れる人はいない。どうにもならないことかもしれないが，今の僕には君しか……」

この後は，字がかすれていて読めなかったが，言いたいことはだいたいわかる。しかし，名前も書いてないところをみると，よほどあわてていたのだろう。しかし，この男の予想はついている。文章の書きかたや，名前も書き忘れるのは彼しかいない。そこでつぎの日曜に彼の家をたずねてみた。そこで，私はふしぎな光景を見た。

†遊びかた・Key操作

内容は，体の各部分に取りついている魔物をやっつけるわけですが，本性を現していないとき（体の一部になっているとき）は，マスイで動きを止めます。すると魔物はたまらなくなって，本性を現してきます。そこで今度は毒薬でやっつけるわけです。

家は4階になっていて，奇数面では両はしへ行くと上へ，中央の二つの穴では下へ，偶数面では，逆に自動的に移動します。キー操作は4 6で左右移動，Zで左のほうにますいを，Xで右のほうに毒薬が飛びます。

魔物が本性を現したときに，魔物の左側にいると超音波を発してきます。魔物につかまったときは，所定の場所にもどりますが，超音波でやられたときは，その場所にとどまっているので，連続してやられないように気をつけてくださいね。

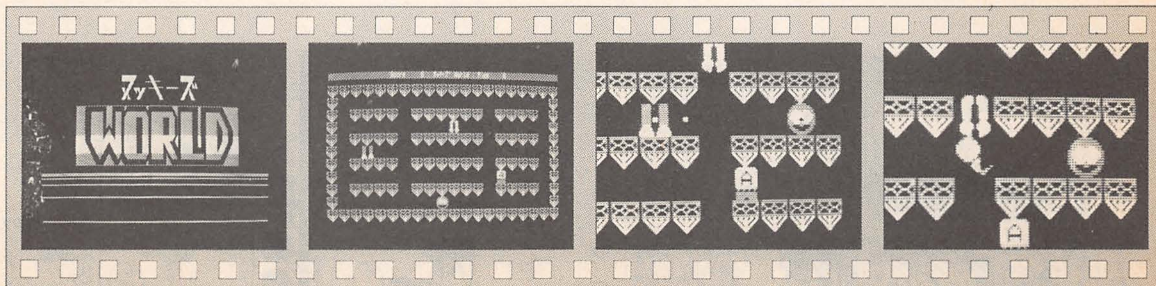
それから，このゲームは，3面ごとにボーナス・ポイントがあります。下段中央にいるのがあなたですヨ。

CHECKER FLAG

影：なかなかおもしろいゲームだけど，何回やってもクリアできないなあ！

Dr.D：ゲームの場合，せめて1面目くらいは，簡単にクリアできるように作ってほしいな。変数の値をちょっと変えるだけなんだが…。

編：なかなかどうして，ゲーム性がバツグンなので，思わず，夢中になりますね。誰が最初に1面クリアするかな？



《写真1》タイトル画面。よくできてます

《写真2》マスイで動きを止め毒薬でやっつける

《写真3》魔物にマスイを発射したところ

《写真4》おっ，魔物め，本性を現したな！

★P.S.私に解けるアドベンチャーゲームはない！（奈良県生駒市・佐賀野　往13才）……【影：えらい！できないものはできないとはっきり言ってこそ男だ。編：影さんの場合は，何やらしてもできないんだもの。こまったもんだ。】

ヌッキーズWORLDのプログラム・リスト

```
10 DATA 0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0
20 DATA 0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0
30 DATA 0,1,1,1,3,3,3,1,1,3,3,3,1,1,1,0,1,1,1,3,3,3,3,3,3,3,3,3,1,1,1
40 DATA 1,1,3,3,0,3,0,3,3,0,3,0,3,3,1,1,1,1,3,3,3,0,3,3,3,3,0,3,3,3,1,1
50 DATA 1,1,1,3,0,3,0,3,3,0,3,0,3,1,1,1,1,1,1,3,3,3,1,1,3,3,3,1,1,1,1
60 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,1,1,0
70 DATA 0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,0,0
80 DATA 0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0
90 DATA 0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,3,3,1,1,0,0,0,0,0,0,0
100 DATA 0,1,3,3,1,1,3,3,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,3,1,3,3,1,3,1,1,0,0,0,0,0,0
110 DATA 1,3,1,3,1,1,3,1,3,1,0,0,0,0,0,0,1,3,1,3,1,1,3,1,3,1,0,0,0,0,0,0
120 DATA 1,1,3,1,3,3,1,3,1,1,0,0,0,0,0,0,1,3,3,1,1,3,3,1,0,0,0,0,0,0,0
130 DATA 0,0,1,1,3,3,1,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,0,3,1,0,0,0,0,0,0
140 DATA 0,0,0,0,0,0,0,3,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,3,3,1,0,0,0,0,1,0
150 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,3,1,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0,0
160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
170 DATA 0,0,0,0,3,3,3,0,0,3,3,3,0,0,0,0,0,0,3,3,3,3,0,0,3,3,3,3,0,0,0
180 DATA 0,0,0,3,3,3,3,0,0,3,3,3,3,0,0,0,0,0,3,3,3,0,0,0,0,3,3,3,0,0,0
190 DATA 0,0,0,3,3,3,0,0,0,0,3,3,3,0,0,0,0,0,3,3,3,0,0,0,0,3,3,3,0,0,0
200 DATA 0,0,0,3,3,3,0,0,0,0,3,3,3,0,0,0,0,0,3,3,3,0,0,0,0,3,3,3,0,0,0
210 DATA 0,0,0,3,3,3,0,0,0,0,3,3,3,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0
220 DATA 0,0,0,3,3,3,0,0,0,0,3,3,3,0,0,0,0,3,3,3,3,3,0,0,3,3,3,3,3,0,0
230 DATA 0,0,3,3,3,3,3,0,0,3,3,3,3,3,0,0,0,0,3,3,3,3,0,0,0,0,3,3,3,3,0,0
240 DATA 0,0,0,3,3,3,0,0,0,0,3,3,3,0,0,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0
250 DATA 0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0
260 DATA 0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0
270 DATA 0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0
280 DATA 0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0
290 DATA 0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0
300 DATA 0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0,0,3,3,3,0,0,0,0,0,0,3,3,3,0,0
310 DATA 0,3,3,3,3,3,0,0,0,0,3,3,3,3,3,0,0,3,3,3,3,3,0,0,0,0,3,3,3,3,3,0
320 DATA 3,3,3,3,3,3,3,0,0,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,0,3,3,0,0,3,3,0,3,3,3,3
330 DATA 0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0
340 DATA 0,0,2,2,2,2,2,0,0,2,2,2,2,2,0,0,0,0,2,2,2,2,0,2,2,0,2,2,2,2,0,0
350 DATA 0,0,2,2,2,0,2,2,2,2,0,2,2,2,0,0,0,0,2,2,2,0,2,2,2,2,0,2,2,2,0,0
360 DATA 0,0,2,2,2,0,0,0,0,0,2,2,2,0,0,0,0,2,2,2,0,2,2,2,2,0,2,2,2,0,0
370 DATA 0,0,2,2,2,0,2,2,2,2,0,2,2,2,0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0
380 DATA 0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,0,0,1,0,0,1,0,0,1;0,0,0
390 DATA 0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0
400 DATA 0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,0,0
410 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0
420 DATA 1,2,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,2,1,0,1,0,2,0,0,0,2,0,2,0,0,0,2,0,1,0
430 DATA 1,0,0,2,2,2,0,0,0,2,2,2,0,0,1,0,1,0,2,0,0,0,2,0,2,0,0,0,2,0,1,0
440 DATA 1,2,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,2,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0
450 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,3,0,0,3,0,0,3,0,0,3,0,0,3,0,0
460 DATA 0,0,3,0,0,3,0,3,0,3,0,0,3,0,0,0,0,0,0,3,0,0,3,3,3,0,0,3,0,0,0,0
470 DATA 0,0,0,0,3,0,0,3,0,0,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,0,3,0,3,0,0,0,0,0,0
480 DATA 0,0,0,0,0,0,3,3,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,0,0,0
490 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
500 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0
510 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,0,1,1
520 DATA 1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,1,1,1,1,0,1
530 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
540 DATA 1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
550 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
560 DATA "[illegible]",4
570 DATA "[illegible]",4
580 DATA "[illegible]",4
590 DATA "[illegible]",4
600 DATA " ",0
610 DATA "[illegible]",2
620 DATA "[illegible]",2
630 DATA "[illegible]",2
640 DATA "[illegible]",2
650 DATA "[illegible]",2
660 DATA "[illegible]",5
670 DATA "[illegible]",5
680 DATA "[illegible]",5
690 DATA "[illegible]",2
700 DATA "[illegible]",2
710 '           ｼｮｷ & ｷｬﾗ
720 DIM YU%(64),KG%(64),UD%(64),AC%(64),DU%(64),GM%(54)
730 CMD SCREEN 2,1:WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,1:DEFINT A-Z:CMD CLS 3
740 ST=0:FOR I=1 TO 6:FOR Y=0 TO 15:FOR X=ST TO ST+15
750 READ C:CMD PSET(X,Y),C:NEXT:NEXT:ST=ST+20:NEXT
760 CMD GET( 0,0)-(15,15),YU%:CMD GET( 20,0)-( 35,15),KG%
770 CMD GET(40,0)-(55,15),UD%:CMD GET( 60,0)-( 75,15),AC%
780 CMD GET(80,0)-(95,15),DU%:CMD GET(100,0)-(115,15),GM%
790 '           Demo & ｽﾀｰﾄ
800 CMD CLS 3:CMD SCREEN 2,0,7:YY=129:A=1:FOR I=1 TO 6
810 YY=YY+A:CMD LINE(0,YY)-(320,YY),3:A=A+A:NEXT
820 RESTORE 560:FOR I=0 TO 14:READ A$,C:COLOR C:LOCATE 11,I:PRINT A$:NEXT
830 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 830 ELSE CMD CLS 3
840 RESTORE 490:FOR Y=16 TO 176 STEP 16:FOR X=0 TO 304 STEP 16
850 READ C:IF C<>0 THEN CMD PUT(X,Y),GM%,PSET
860 NEXT X,Y
870 S=0:MS=0:YT=0:MN=1:VV=16:X=144:Y=160:N(1)=64:N(2)=96:N(3)=128
880 FOR I=1 TO 3:Z(I)=INT(RND(1)*18+1)*16:A(I)=0:NEXT
890 CMD PUT(X    ,Y    ),YU%:CMD PUT(Z(1),N(1)),UD%
900 CMD PUT(Z(2),N(2)),AC%:CMD PUT(Z(3),N(3)),DU%
910 CMD LINE(0,0)-(320,8),1,BF:COLOR 7:LOCATE 20,0
920 PRINT "Score      0 : ﾇｯｷｰｽﾞ World : Miss      0 "
930 '           ﾒｲﾝ
940 I=INP(0):VX=((I=239)-(I=191))*16:VY=0
950 IF(X=16ORX=288)ANDVX=0THENVY=-VVELSEIF(X=96ORX=208)ANDVX=0THENVY=VV
960 IFSTATUSPOINT(X+VX+8,Y+VY+8)=1THENVX=0:VY=0
970 CMDLINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF:X=X+VX:Y=Y+VY:CMDPUT(X,Y),YU%,OR
980 BEEP1:BEEP0:IFINP(5)=251THENGOSUB1170ELSEIFINP(5)=254THENGOSUB1260
990 A=A+1:IFA>3THENA=1
1000 IFA(A)=2THEN990ELSEIFMNMOD3=0THENCMDSCREEN3,0,7:GOTO1070
1010 IFX=Z(A)ORY=N(A)THENVN=SGN(Y-N(A))*16:VZ=SGN(X-Z(A))*16:GOTO1050
1020 U=RND(1)*2+1:ONUGOTO1030,1040
1030 VZ=SGN(X-Z(A))*16:VN=0:GOTO1050
1040 VN=SGN(Y-N(A))*16:VZ=0
1050 IFSTATUSPOINT(Z(A)+VZ+8,N(A)+VN+8)=1THENVZ=0:VN=0
1060 CMDLINE(Z(A),N(A))-(Z(A)+15,N(A)+15),0,BF:Z(A)=Z(A)+VZ:N(A)=N(A)+VN
1070 IFA(A)>0THENCMDPUT(Z(A),N(A)),KG%,ORELSE1100
1080 IFN(A)=YANDZ(A)>XTHENGOSUB1460
1090 GOTO1140
1100 ONAGOTO1110,1120,1130
1110 CMDPUT(Z(A),N(A)),UD%,OR:GOTO1140
1120 CMDPUT(Z(A),N(A)),AC%,OR:GOTO1140
1130 CMDPUT(Z(A),N(A)),DU%,OR
1140 IFX=Z(A)ANDY=N(A)THENGOSUB1520
1150 LOCATE26,0:PRINTUSING"#####";S:LOCATE57,0:PRINTMS;:GOTO940
1160 '           ﾏｽｲ
1170 XX=X+7:YY=Y+7
1180 IFSTATUSPOINT(XX-16,YY)=1THENRETURN
1190 CMDLINE(XX,YY)-(XX+1,YY+1),0,BF:XX=XX-16
1200 CMDLINE(XX,YY)-(XX+1,YY+1),3,BF:FORP=1TO3
1210 IFXX-7=Z(P)ANDYY-7=N(P)ANDA(P)=0THEN1230ELSENEXT
1220 IFXX<32THENCMDLINE(XX,YY)-(XX+1,YY+1),0,BF:RETURNELSE1180
1230 BEEP1:FORQ=1TO100:NEXT:BEEP0:A(P)=1:S=S+100+(RND(1)*10)*10
1240 CMDPUT(Z(P),N(P)),KG%,PSET:RETURN
1250 '           ﾄﾞｸ
1260 XX=X+7:YY=Y+7
1270 IFSTATUSPOINT(XX+16,YY)=1THENRETURN
1280 CMDLINE(XX,YY)-(XX+1,YY+1),0,BF:XX=XX+16
1290 CMDLINE(XX,YY)-(XX+1,YY+1),1,BF:FORP=1TO3
1300 IFXX-7=Z(P)ANDYY-7=N(P)ANDA(P)=1THEN1320ELSENEXT
1310 IFXX>288THENCMDLINE(XX,YY)-(XX+1,YY+1),0,BF:RETURNELSE1270
1320 BEEP1:FORQ=1TO100:NEXT:BEEP0:A(P)=2:S=S+200+INT(RND(1)*10)*10
1330 CMDLINE(Z(P),N(P))-(Z(P)+15,N(P)+15),0,BF
1340 YT=YT+1:IFYT>2THENYT=0ELSERETURN
1350 '           ｸﾘｱ
1360 CMDSCREEN2,1:LOCATE35,10:PRINTMN;"ﾒﾝ ｸﾘｱ"
1370 MN=MN+1:FORQ=1TO500:S=S+1:BEEP1:BEEP0
1380 LOCATE26,0:PRINTUSING"#####";S:NEXT:LINE(36,10)-(45,10)," "
1390 CMDLINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF:FORI=1TO3
1400 CMDLINE(Z(I),N(I))-(Z(I)+15,N(I)+15),0,BF:Z(I)=INT(RND(1)*16+2)*16
1410 A(I)=0:NEXT:VV=-VV:X=144:Y=160:N(1)=64:N(2)=96:N(3)=128
1420 CMDPUT(X    ,Y    ),YU%:CMDPUT(Z(1),N(1)),UD%
1430 CMDPUT(Z(2),N(2)),AC%:CMDPUT(Z(3),N(3)),DU%
1440 CMDSCREEN2,0,7:RETURN
1450 '           ﾁｮｳｵﾝﾊﾟ
1460 ZZ=Z(A)+7:NN=N(A)+7
1470 IFSTATUSPOINT(ZZ-16,NN)=1THEN1500
1480 ZZ=ZZ-16:CMDCIRCLE(ZZ,NN),6,1,,,2:BEEP1:BEEP0
1490 IFZZ-7=XANDNN-7=YTHENMS=MS+1ELSE1470
1500 CMDLINE(ZZ-7,NN-7)-(Z(A)-1,N(A)+15),0,BF:GOTO1540
1510 '           ﾂｶﾏｯﾀ
1520 FORI=1TO100:BEEP1:NEXT:BEEP0:MS=MS+1
1530 CMDLINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF:X=144:Y=160:CMDPUT(X,Y),YU%
1540 IFMS<3THENRETURN
1550 '           Game Over
1560 FOR I=1 TO 100:C=(I MOD 2)+2:CMD SCREEN C,,7:BEEP1:BEEP0:NEXT:CMD CLS3
1570 LOCATE 35,10:PRINT "Game Over":LOCATE 34,15:PRINT USING"Score #####";S
1580 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1570 ELSE 800
```



by 江副 滋

評…このつづきが楽しみですね(同)

KAGEの影の物語

Hiroshima By アマシュウ

気にしないよ！

家に帰って……

完

by アマシュウ

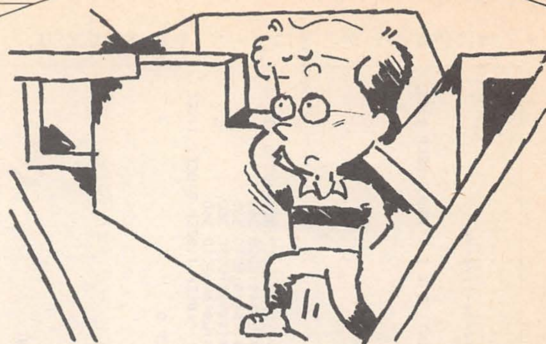
評…なんて、おそろしい話なんでしょう(編)

★よくゲームセンターのことを「ゲーセン」というが，僕はどっかの温泉かと思っていた。(神奈川県横浜市・田君＝福田)……【影：ハゲーセンボンのーます。Dr.D：わしの頭見て，何言うか　ザンゲーセー！】

PC-8801/mk II 用

立体3次元迷路

水島　弘



§はじめに

このプログラムは，ベーマガの83年３月号に掲載されたＰＣ－6001用の移植版です。

当時，ＰＣ－6001を買って，初めて打ち込んだプログラムでした。それは，非常に短く，おもしろかったので，今，持っているＰＣ－8801/mkIIに移植しようと思い，作りました。

§ゲームの内容

この迷路は，立体で６×６×６の空間です。スタートは，Ｘ＝Ｙ＝Ｚ＝１のところで，ゴールは，Ｘ＝Ｙ＝Ｚ＝６のところです。なお，迷路内は無重力です。

CHECKER FLAG

Dr.D：迷路など，プログラムが複雑化して，バグのでやすいプログラムは，十分にバグ・チェックをしなくてはならん。それと，方向表示が写真のようではわかりにくいから，画面に座標軸と，最終的に行くべき方向を書込んだほうがよいな。

影：ちょっと出口がわからないよー。

また，位置座標を表示するかどうか，決めることができるようにしてあります。

§操作方法

上下左右には，[8][2][4][6]をそれぞれ押し，前に進むときは，スペース・キーを押します。この操作をくり返して，ゴールを目ざしてください。

なお，ＳＴＥＰＳは，進んだ回数です。それから途中でやめたいときは，[ＳＨＩＦＴ]＋[?/]キーを押してください。

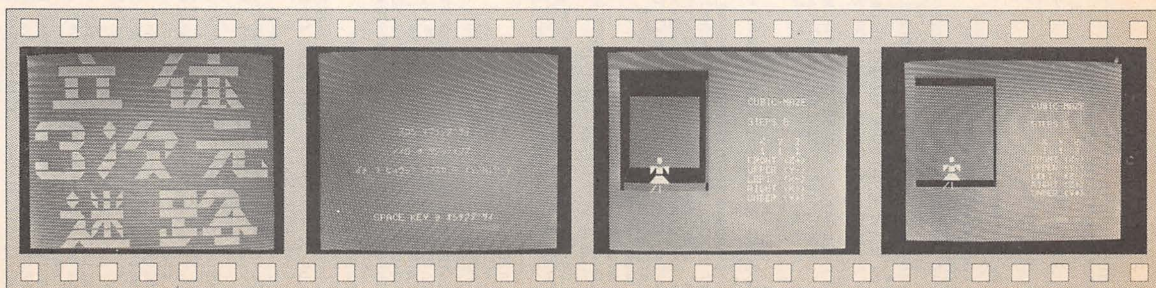
§入力上の注意

このプログラムは，マシン語を使っている部分があるので，ＰＯＫＥとＰＥＥＫの文には，特に注意してください。

§改造

行番号800～830のところで，ＣＨＲ＄(56)，ＣＨＲ＄(50)，ＣＨＲ＄(52)，ＣＨＲ＄(54)をそれぞれ，ＣＨＲ＄(30)，ＣＨＲ＄(31)，ＣＨＲ＄(29)，ＣＨＲ＄(28)に変更すれば，カーソル・キーの[↑][↓][←][→]が上下左右として使えるようになります。

また，ＬＩＮＥ文の(Ｘ，Ｙ)座標の数値を変更することにより，迷路の大きさを変えることができます。



《写真１》大きな文字に，思わずびっくり！

《写真２》イライラせずに，少しお待ちください

《写真３》さあ，上下左右どちらへ進む？

《写真４》Ｚ＝３だが，ＸとＹは変わらないなー

★ぴゅう太のＧ－ＢＡＳＩＣで「ＧＯＴＯ20」とタイプしたらエラーが出ず，実行したら“ＧＯＴＯ20”と出た。（北海道根室市・**佐藤直樹13才**）……【**編**：扱いにくいのは影さんと同じ。**影**：Dr.！ジジー・ベーシックってなに？】

§プログラムについて

メイロに色がついたことによって，立体感が広がり，BEEP文を使って，音をつけました。とにかく，メモリが少ないので，発展性のあるプログラムではないかと思います。

評…今度は僕の想像画も書いてね。
マジに！（影）



by みはこ

立体3次元迷路のプログラム・リスト

```
10 ' **************************
20 ' *                        *
30 ' *    ﾘｯﾀｲ 3ｼﾞｹﾞﾝ ﾒｲﾛ     *
40 ' *                        *
50 ' *  1984 10 12            *
60 ' *                        *
70 ' * By  Hiroshi Mizushima *
80 ' *                        *
90 ' **************************
100 SCREEN 0,3:CLS 3:SCREEN 0,0
110 CLEAR ,&HDB00:WIDTH 40,20:CONSOLE 0,20,0,1
120 DIM D(6):FOR I=1 TO 6:READ D(I):NEXT I
130 N=32:FOR I=&HDB00 TO &HDCFF:POKE I,1:NEXT I:I=RND(-TIME)
140 DATA 1,-1,8,-8,64,-64
150 COLOR 4,1:CLS 3:GOSUB 960:BEEP:FOR I=0 TO 5000 :NEXT I
160 CLS 3:LOCATE 13,7:PRINT "ｽｺｼ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ ":LOCATE 12,9:PRINT "ﾒｲﾛ ｦ ﾂｸｯﾃｲﾏｽ ":B
EEP 1:BEEP 0
170 FOR P=&HDB49 TO &HDC6D STEP 64:FOR Q=0 TO 40 STEP 8:FOR R=0 TO 5
180 POKE P+Q+R,4:NEXT R:NEXT Q:NEXT P:M=&HDCB6:POKE M,5:POKE M+64,3:A=M
190 POKE A,2:J=1:FOR I=1 TO 6:Q=D(I)+A:P=PEEK(Q):IF P=5 THEN POKE Q,1:GOTO 210
200 IF P=4 THEN POKE Q,5:J=0
210 NEXT I:IF J<>0 GOTO 240
220 Q=A+D(INT(RND(1)*6+1)):IF PEEK(Q)<5 GOTO 220
230 A=Q:GOTO 190
240 FOR I=&HDB49 TO M:IF PEEK(I)=5 THEN A=I:GOTO 190
250 NEXT I:FOR I=&HDB49 TO M:IF PEEK(I)=2 THEN A=I:I=M
260 NEXT I:S=0:H=64:H1=-8:H2=-1:H3=1:H4=8:H5=-H
270 U$="Z+)":V$="Y-)":W$="X-)":X$="X+)":Y$="Y+)":Z$="Z-)"
280 FOR I=1 TO 2:PRINT CHR$(7);:NEXT I
290 LOCATE 6,11:INPUT"ｲﾁ ｦ ﾋｮｳｼﾞ ｼﾏｽｶ ? (Y/N)";AN$
300 IF AN$="Y" GOTO 320
310 IF AN$="N" GOTO 320 ELSE 290
320 COLOR 6:LOCATE 9,16:PRINT "SPACE KEY ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ";:BEEP 1:BEEP 0
330 IF INKEY$ <> " "GOTO 330
340 COLOR ,,,4:CLS 3:LINE(30,15)-(264,136),,B
350 LOCATE 23,4:PRINT "CUBIC-MAZE":LOCATE 25,8:PRINT "X  Y  Z"
360 COLOR ,,,0:LINE(31,16)-(263,135),,BF
370 COLOR 6
380 LOCATE 8,10:PRINT "●"
390 LOCATE 7,11:PRINT "  "
400 LOCATE 7,12:PRINT " "
410 LOCATE 7,13:PRINT "/|"
420 LOCATE 23,6:PRINT "STEPS";S;:LOCATE 23,10:PRINT "FRONT (";U$;
430 LOCATE 23,11:PRINT "UPPER (";V$;:LOCATE 23,12:PRINT "LEFT  (";W$;
440 LOCATE 23,13:PRINT "RIGHT (";X$;:LOCATE 23,14:PRINT "UNDER (";Y$;
450 X1=2*2:Y1=2:X2=16*2:Y2=2:X3=2*2:Y3=16:X4=16*2:Y4=16
460 Y=INT((A-&HDB00)/64):YO=(A-&HDB00)-Y*64:X=INT(YO/8):Z=(YO-X*8)
470 IF AN$="N" GOTO 490
480 LOCATE 24,9:PRINT Z;X;Y
490 M=A:P=PEEK(M):FOR R=0 TO 6
500 P1=PEEK(M+H1):P2=PEEK(M+H2):P3=PEEK(M+H3):P4=PEEK(M+H4)
510 COLOR ,,,4:IF P1=P2 THEN LINE(X1*8,Y1*8)-(X1*8+7,Y1*8+7)
520 IF P1=1 GOTO 550
530 LINE(X1*8,Y1*8-1)-(X2*8+7,Y1*8-1)
540 LINE(X1*8+8,Y1*8)-(X2*8-1,Y1*8+7),,BF
550 IF P1=P3 THEN LINE(X2*8+7,Y2*8)-(X2*8,Y2*8+7)
560 IF P3=1 GOTO 590
570 LINE(X2*8+8,Y2*8)-(X2*8+8,Y4*8+7)
580 LINE(X2*8,Y2*8+8)-(X2*8+7,Y4*8-1),,BF
590 IF P2=P4 THEN LINE(X3*8+7,Y3*8)-(X3*8,Y3*8+7)
600 IF P2=1 GOTO 630
610 LINE(X1*8-1,Y1*8)-(X1*8-1,Y3*8+7)
620 LINE(X1*8,Y1*8+8)-(X1*8+7,Y3*8-1),,BF
630 IF P4=P3 THEN LINE(X4*8,Y4*8)-(X4*8+7,Y4*8+7)
640 IF P4=1 GOTO 670
650 LINE(X3*8,Y3*8+8)-(X4*8+7,Y3*8+8)
660 LINE(X3*8+8,Y3*8)-(X4*8-1,Y4*8),,BF
670 IF P=2 GOTO 730
680 LINE(X1*8+8,Y1*8+7)-(X2*8-1,Y2*8+7),,BF
690 LINE(X3*8+8,Y3*8)-(X4*8-1,Y4*8),,BF
700 LINE(X1*8+7,Y1*8+8)-(X3*8+7,Y3*8-1),,BF
710 LINE(X2*8,Y2*8+8)-(X4*8,Y4*8-1),,BF
720 R=9:GOTO 760
730 X1=X1+1:Y1=Y1+1:X2=X2-1:Y2=Y2+1:X3=X3+1:Y3=Y3-1:X4=X4-1:Y4=Y4-1
740 M=M+H:P=PEEK(M):IF P>1 GOTO 760
750 LINE(X1*8,Y1*8)-(X4*8+7,Y4*8+7),,BF:R=9
760 NEXT R:IF PEEK(A)=3 THEN COLOR 2:LOCATE 10,11:PRINT "E X I T":BEEP:BEEP 0:BE
EP:BEEP 0:GOTO 900
770 IF INKEY$ <> ""GOTO 770
780 A$=INKEY$:IF A$="" GOTO 770
790 IF A$=" " AND PEEK(A+H)>1 THEN S=S+1:A=A+H:GOTO 360
800 IF A$=CHR$(56) GOTO 860
810 IF A$=CHR$(50) GOTO 870
820 IF A$=CHR$(52) GOTO 880
830 IF A$=CHR$(54) GOTO 890
840 IF A$ <> "?" GOTO 780
850 COLOR 6:LOCATE 6,15:PRINT "ﾄｳﾄｳ GIVE UP ｼﾏｼﾀｶ････":BEEP:BEEP:BEEP:GOTO 910
860 R=H:H=H1:H1=H5:H5=H4:H4=R:A$=U$:U$=V$:V$=Z$:Z$=Y$:Y$=A$:GOTO 360
870 R=H:H=H4:H4=H5:H5=H1:H1=R:A$=U$:U$=Y$:Y$=Z$:Z$=V$:V$=A$:GOTO 360
880 R=H:H=H2:H2=H5:H5=H3:H3=R:A$=U$:U$=W$:W$=Z$:Z$=X$:X$=A$:GOTO 360
890 R=H:H=H3:H3=H5:H5=H2:H2=R:A$=U$:U$=X$:X$=Z$:Z$=W$:W$=A$:GOTO 360
900 COLOR 4:LOCATE 6,15:PRINT "ﾔｯﾀ! ﾔｯﾄ ﾃﾞﾚﾀ! ｵﾒﾃﾞﾄｳ!!":BEEP 1:BEEP 0:BEEP 1:BEE
P 0:BEEP:BEEP
910 LOCATE 6,16:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｼﾏｽｶ (Y/N)";:BEEP 1:BEEP 0
920 A$=INKEY$:IF A$=" "GOTO 920
930 IF A$="Y" GOTO 160
940 IF A$ <> "N" GOTO 920
950 END
960 PRINT "                    "
970 PRINT "                    "
980 PRINT "                    "
990 PRINT "                    "
1000 PRINT "                    ":PRINT
1010 PRINT "                    "
1020 PRINT "                    "
1030 PRINT "                    "
1040 PRINT "                    "
1050 PRINT "                    "
1060 PRINT "                    ":PRINT
1070 PRINT "                    "
1080 PRINT "                    "
1090 PRINT "                    "
1100 PRINT "                    "
1110 PRINT "                    "
1120 PRINT "                    ":RETURN
```

★桃太郎の名の由来…イヌ・サル・キジにきびだんごをやった。でもキジが「くれ」といった。「もうもろたろう」（福岡市・桧田直也12才）……【影：浦島太郎の場合，りゅうぐう城へ行った話を聞かせて，「うらやましいだろう」】

PC-9801/E/F(ROM-BASIC)用

移植版
しりずもう

川崎　利洋



PC-9801

▶遊びかた

RUNすると〝ナンニンデシマスカ？〞と聞いてくるので，1または2（リターンキー不要）と答えてください。1はコンピュータと，2は2人で遊べます。

1と答えた場合は，黄色の人を→で操作して，赤色のコンピュータの人をつき落とします。つき落とすには，相手がおしりを出しているときにすかさず，自分のおしりを出さなければなりません。

2と答えた場合は，1人はスペース・キーで赤色の人を，もう1人は→で黄色の人を，それぞれ操作します。

コンピュータとやるときも，2人でやるときも，どちらかが5回勝てば終わりです。勝った数は，それぞれの台に表示されます。

▶移植について

90%標準BASICなので，かんたんに移植できます。PC－8801では，INP（&HE8）やINP（&HE9）をINP（8）やINP（9）に変えれば動きます。

▶最後に

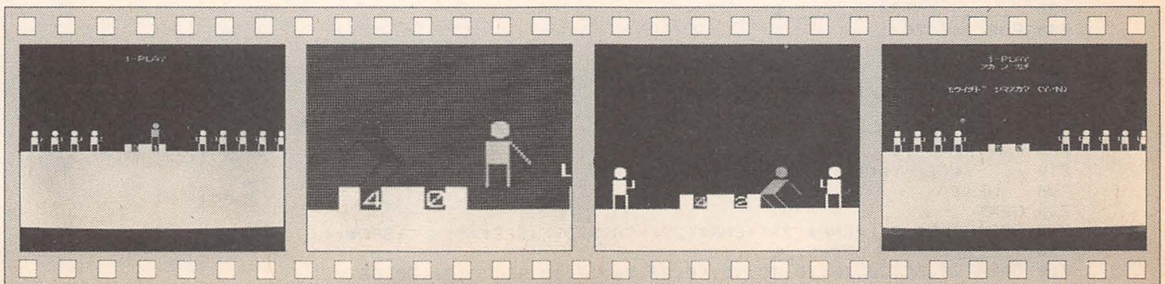
CHECKER FLAG(84年7月号の82ページ)のようなことがないように，約20秒おしりを出さないと自動的に出ます(PC－8801では，IF RT=500 THEN…とIF YT=500 THEN…を調整してください)。

それからPC－9801では，コンピュータはとても強くて，勝てたのは清野信行君が5：4で勝っただけです。

CHECKER FLAG

Dr.D：なんじゃ，移植か？
編：そんなこと言わないでくださいよ。
Dr.D：しかし，しりずもうも，もっとおもしろくできるぞ。
編：どうするんですか？
Dr.D：人の動きのパターンを増やすのさ。すると，フェイントもかけられるようになる。

◆　◆



《写真1》よ～い，ドン!! しり烈な戦いが……？
《写真2》ドン!! いてて……。よくもやったな！
《写真3》ドドン!! なんのこれしき！
《写真4》けっきょく，ゲーム・オーバー！

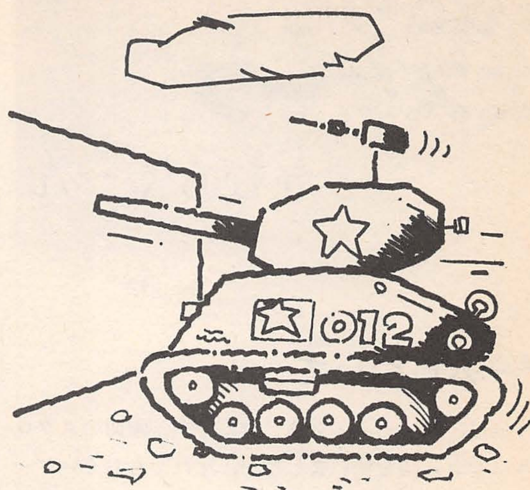
★「リーベルタ・ナプルーサ・カゲノセト・ブリタークー」→「カゲ接近注意！」。これでゼビ語講座はおしまい。（新潟県見附市・13日の金曜日14才）……【影：プチルパチルピポシラミノケ→そこのけそこのけシラミがとおる！】

```
10 '______ ﾅﾝﾆﾝ ﾃﾞ? ______▲
20 RANDOMIZE  VAL(MID$(TIME$,3,6))
30 WIDTH 40,25:COLOR 7,4:CONSOLE ,,0,1
40 CLS 3:PRINT"ﾅﾝﾆﾝﾃﾞ ｼﾏｽｶ";:P$=INPUT$(1)
50 IF P$<>"1" AND P$<>"2" THEN 40
60 CONSOLE ,,0,1
70 '______ ｶﾞﾒﾝ ______▲
80 CLS
90 GOSUB 640
100 LOCATE 0,12
110 PRINT"  ●  ●  ●  ●                ●  ●  ●  ●  ●";
120 PRINT"  ■┘ ■┘ ■┘ ■┘               └■ └■ └■ └■ └■";
130 PRINT"  || || || ||     █████      || || || || ||";
140 FOR I=1 TO 11
150 PRINT"████████████████████████████████████████";
160 NEXT:LOCATE 16,0:PRINT P$;"-PLAY"
170 R=0:Y=0:GOSUB 470
180 '______ ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ ______▲
190 YT=YT+1:RT=RT+1
200 IF P$="1" THEN RS=-(RND(1)<.12   )
210 IF P$="2" THEN RS=-(INP(&HE9)=191)
220 IF RT=300 THEN RS=1
230 IF RS THEN RT=0
240 LOCATE 16,9:COLOR 2:PRINT R$(RS)
250 IF RS*YS THEN LOCATE 19,9:PRINT SPE$:GOTO 330
260 YS=-(INP(&HE8)=251)
270 IF YT=300 THEN YS=1
280 IF YS THEN YT=0
290 LOCATE 19,9:COLOR 6:PRINT Y$(YS)
300 IF YS*RS THEN LOCATE 16,9:PRINT SPE$:GOTO 400
310 GOTO 190
320 '______ ｷｲﾛ ﾏｹ ______▲
330 LOCATE 22, 9:COLOR 6:PRINT Y$(0)
340 BEEP:FOR I=1 TO 500:NEXT:LOCATE 23,9:PRINT" ";
350 LOCATE 22,10:COLOR 6:PRINT Y$(1)
360 BEEP:LOCATE 22,10:PRINT SPE$
370 R=R+1:GOSUB 470
380 GOTO 190
390 '______ ｱｶ ﾏｹ ______▲
400 LOCATE 13, 9:COLOR 2:PRINT R$(0)
410 BEEP:FOR I=1 TO 500:NEXT:LOCATE 14,9:PRINT" ";
420 LOCATE 13,10:COLOR 2:PRINT R$(1)
430 BEEP:LOCATE 13,10:PRINT SPE$
440 Y=Y+1:GOSUB 470
450 GOTO 190
460 '______ ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ ___▲
470 RS=0:YS=0
480 COLOR 7
490 LOCATE 17,12:PRINT USING"#";R
500 LOCATE 20,12:PRINT USING"#";Y
510 FOR I=1 TO 500:NEXT
520 IF R=5 THEN LOCATE 14,1:PRINT " ｱｶ ﾉ ｶﾁ" :RETURN 560
530 IF Y=5 THEN LOCATE 14,1:PRINT "ｷｲﾛ ﾉ ｶﾁ" :RETURN 560
540 RETURN
550 '______ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ __▲
560 BEEP:BEEP:BEEP 1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP 0:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP 1:FOR I
=1 TO 100:NEXT:BEEP 1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP 0
570 LOCATE 10,4:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｼﾏｽｶ? (Y/N)"
580 IF INKEY$<>"" THEN 580
590 I$=INKEY$
600 IF I$="y" OR I$="Y" OR I$="ﾝ" THEN RUN
610 IF I$="n" OR I$="N" OR I$="ﾐ" THEN WIDTH 80,25:COLOR 7,0,0:CLS 3:END
620 GOTO 590
630 '______ ｷｬﾗｸﾀ ______▲
640 FOR I=0 TO 1
650   FOR J=1 TO 17
660     READ I$
670     R$(I)=R$(I)+CHR$(VAL("&H"+I$))
680   NEXT
690   FOR J=1 TO 17
700     READ I$
710     Y$(I)=Y$(I)+CHR$(VAL("&H"+I$))
720   NEXT
730 NEXT
740 SPE$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29):SPE$="   "+SPE$+"   "+SPE$+"   "
750 '______ ｷｬﾗｸﾀ ﾊﾟﾀｰﾝ _▲
760 DATA 20,EC,20,1F,1D,1D,1D,EE,87,88,1F,1D,1D,1D,20,88,88
770 DATA 20,EC,20,1F,1D,1D,1D,97,87,EF,1F,1D,1D,1D,97,97,20
780 DATA 20,EC,20,1F,1D,1D,1D,EE,E6,E5,1F,1D,1D,1D,20,EE,EE
790 DATA 20,EC,20,1F,1D,1D,1D,E4,E7,EF,1F,1D,1D,1D,EF,EF,20
800 RETURN
```


★84年4月号の表紙を調べたら，英語497，カタカナ183，ひらがな62，漢字118，数字242だった。(神奈川県横浜市・川村浩隆14才)……【つぐ美：ふ～ん，ひまな読者も一。影：おっ，ついに言ったな／編：単なるじょう談。】

デカルチャ・ガドラ

スカルリーダー



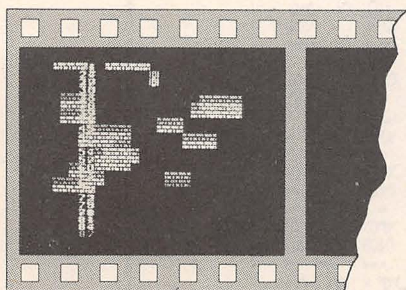
●はじめに

ぴゅう太用の英文BASIC，“BASIC1”を手に入れたので，さっそく挑戦してみました。G−BASICとくらべると関数は増えていますが，G−BASICのアニメ1〜4（スプライト）が使えません。また，グラフィック命令が全々なく，キャラクタをすべてセルで考えているので，ちょっとものたりなく感じました。

●ゲームの説明

よくあるスクロール・ゲームです。ジョイ・コントローラ1で戦車を上下左右に動かし，つき進んでください。敵のバリケード（カベ）に当たると，ゲーム・オーバーです。再ゲームは SR キーです。

ゲーム中に左に出てくる数字は，スコアです。これを消したい場合は，126行をPRINT “ ” としてください。なお，リストは最小限必要なものしか書いていません。最後にひと言，デカルチャー！



《写真1》キミの戦車を上手に操作して下さい

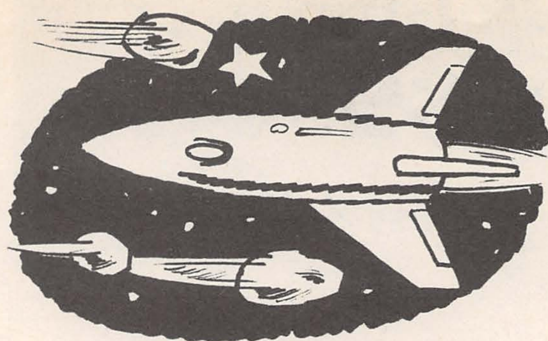
デカルチャ・ガドラのプログラム・リスト

```
5 MCELL (128,"F7F7F700BDBDBD
0")
6 MCELL (129,"BDA5BDA5A5BDBD
1800")
10 CLS
20 X=10 :: Y=03 :: S=0
30 SCELL (Y-1,X,31,1)
40 KEY (1,K)
50 IF K=1 THEN IF X<30 THEN
X=X+1
60 IF K=4 THEN IF X>2 THEN X
=X-1
70 IF K=2 THEN IF Y>2 THEN Y
=Y-1
80 IF K=8 THEN IF Y<20 THEN
Y=Y+1
90 GCELL (Y,X,C)
100 IF C=128 THEN 200
110 SCELL (Y,X,129,1)
120 XX=RND*20+1 :: YY=RND*10
+10 :: N=RND*5+1
121 YY=RND*5+15
124 S=S+Y
125 SCELL (YY,XX,128,N)
126 PRINT S
128 SOUND (1,666,1)
130 GOTO 30
200 PRINT "GAME OVER"
205 PRINT "SCORE";S
210 KEY (1,K)
220 IF K=16 THEN 10
230 GOTO 210
```

★なにがいいたい胃が痛い，その上目出たい目が痛い。(兵庫県西宮市・**立石大介12才**)……【**影**：胃が痛いとはこりゃ意外。**編**：影さんなんか，病気になったことなんて，ないんじゃない？**影**：私だって心の病が…。**一同**：知らん！】

パニックエスケープ

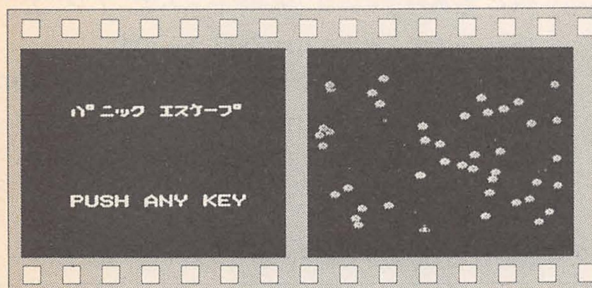
きむらく〜ん



ゲームについて

今回は，ショート・プログラムです。画面のスクロールにマシン語を使いましたが，それでもおそいゲームになってしまいました。やはり，オール・マシン語にしないと，RX－78では十分な速さのスクロール・ゲームは作れないようです(G－RAMしかないから)。

ゲームのやりかたは，ジョイ・スティックでソルシップを左右に動かして，金属生命体ギルバルドをよけるという，ただそれだけのゲームです。



《写真1》タイトル画面。ANYキーでスタート

《写真2》スクロール・ゲーム。どこまでも進め

CHECKER FLAG

Dr.D：この画面のスクロールは，ブロック転送を使っておる。

編：ブルー，レッド，グリーンの，3枚の画面をスクロールさせているわけですね。

Dr.D：そうじゃ。しかし，ドット単位のスクロールはきれいじゃが，スピードがのろくなるから，4ドットくらいのスクロールが，ちょうどよかろう。

パニック・エスケープのプログラム・リスト

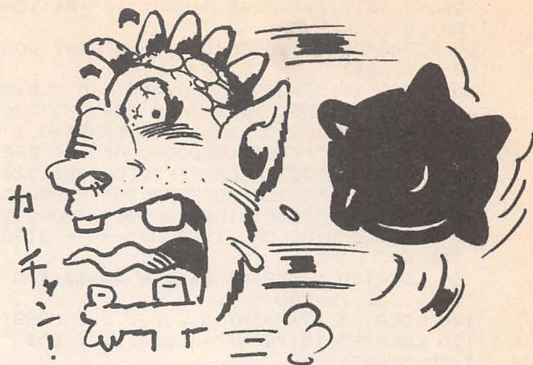
```
 10 LIMIT $D000
 20 FOR I=0 TO 53
 30 READ A:POKE 53248+I,A
 40 NEXT
 50 DATA 62,1,211,241,211,242
 60 DATA 33,231,255,17,255,255
,1,40,17,237,184
 70 DATA 62,2,211,241,211,242
 80 DATA 33,231,255,17,255,255
,1,40,17,237,184
 90 DATA 62,3,211,241,62,4,211
,242
 100 DATA 33,231,255,17,255,25
5,1,40,17,237,184
 110 DATA 201
 120 DIM SO$(2),ST$(2)
 130 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 7
:READ A,B
 140 SO$(I)=SO$(I)+CHR$(A)
 150 ST$(I)=ST$(I)+CHR$(B)
 160 NEXT:NEXT
 170 CLS:CURSOR 8,5:PRINT"ﾊﾟﾆｯ
ｸ ｴｽｹｰﾌﾟ"
 180 CURSOR 8,12:PRINT"PUSH AN
Y KEY":COLOR,0
 190 GET C$:IF C$="" GOTO 190
 200 SC=0:X=93:CLS
 300 JOYS1 A:IF(A=1)*(X<181)TH
EN X=X+4
 310 IF(A=5)*(X>3)THEN X=X-4
 320 FOR I=0 TO 2:POSITION X,1
76:PATTERN[I*2-(I=0),W1]1,SO$(
I):NEXT
 330 XX=INT(RND(1)*184):FOR I=
0 TO 2:POSITION XX,1:PATTERN[I
*2-(I=0),W1]1,ST$(I):NEXT
 340 USR($D000):USR($D000):USR
($D000):USR($D000):SC=SC+1
 350 OUT@ $F1,3:IF PEEK(65416+
INT(X/8+.5))=0 GOTO 300
 360 PRINT"□":CURSOR 8,5:PRINT
"GAME OVER !":CURSOR 8,12:PRIN
T"SCORE=";SC
 500 DATA 24,24,24,66,24,0,60,
129,126,129,189,0,189,66,153,2
4
 510 DATA 24,0,0,0,0,0,60,24,9
0,24,219,0,219,0,153,0
 520 DATA 24,24,0,126,0,126,60
,231,90,231,153,126,153,126,15
3,18
```

★死の灰のはなし。「歌を歌おう！いち，に一，さん，し一のはい！」。どや，こわいやろ!!（大阪市・高森康晴14才）……【影：シャンハイの歌。「いち，に一，さん，はい！」。♪シャンハイ，ラララバイ♪編：自分で歌を作るな！】

S1用

ZIRAI & MONSTER

ニゴリ



★ 遊びかた

あなたは，モンスターです。動く地雷につっこむことのないように，ドットを全部取らなくてはいけません。もし，地雷につっこんだら，それっきりでゲーム・オーバーです。

必殺テクニックは，こわがらずにめちゃくちゃキーを押すことです。意外に，あっさり面クリアできるかもしれません。キーは，4628ですので，指がもつれるかもしれません。

★ S1は速い！

S1は，完全にX1を目標に作ったらしく，テキストと，GRAM数枚の重ね合わせや，1ドットごと，8色のPCG256個など，X1の機能をほとんど持っています。

また，6809CPUは，Z80CPUの4MHzと同じ速さなので，S1の68B09E 2MHzでは，X1の2倍。さらにたいていのことはハードがやってくれるので，このゲームのように，高速化も簡単です。

S1のソフトが少ないといっている君，性能の似たX1のソフトを移植しよう！それと，ホワイトエンゼルさん。もっとS1をもりあげて！

CHECKER FLAG

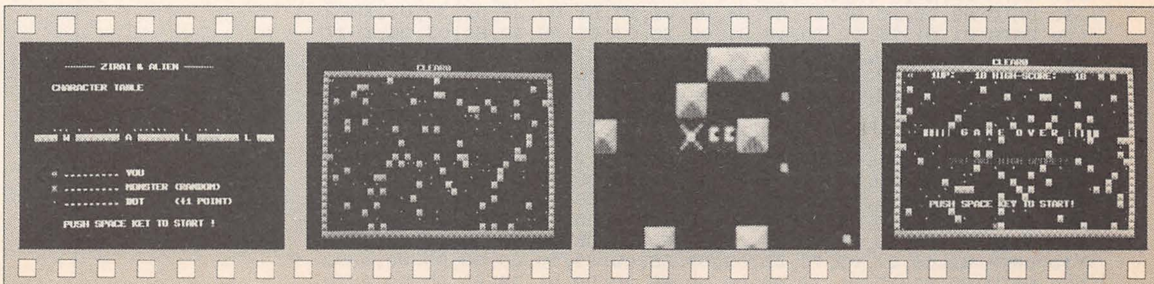
影：ワー速い！目にも止まらぬ速さとはこのことを言うのか！

Dr.D：いや！速すぎるんだ！これではゲームにならん。速ければいいというものではないんだ。ニゴリ君，私がマシン語を教わった先生は，いつもこう言っとったぞ。「マシン語マシン語とさわぐヤツはバカだ！ BASICとテクニックで楽をせよ!!」

編：そういえば，キャラが小さくてS1の機能を十分に使っていませんね。せっかく先月までホワイトエンゼル君がキャラを大きくしようと呼びかけてたのに！

Dr.D：うむ！S1では，むしろキャラを大きくしたほうが速くなるから，PUT@Cという命令を勉強したほうがいいな。それから，PCGキャラクタを使いこなせ！

最後に，今後キミのように，REM文もつけずにマシン語を多用するプログラムは，ボツにするからそのつもりでな！



《写真1》デモ画面。よくできてます

《写真2》ドットを取ります。動く地雷には注意

《写真3》左から，地雷，あなた，カベのキャラ

《写真4》地雷につっこむとゲーム・オーバー

★僕は，夏はつり，冬〜春はずっとパソコンをやって，秋は，ゲームをやってボーッとしてるんだぞ。影さんは年中ゲームやってボケてるんだろ！（愛知県刈谷市・土屋敏彦14才）……【影：えっ？ボーッとしてて聞いてなかった。】

ZIRAI&MONSTERのプログラム・リスト

```
10 IFPEEK(&HD000)()129THENPRINT"ﾊﾟﾀｰﾝｦ ｶｲﾃｲﾏｽ":FORI=&HD000 TO&HD150 STEP16:CH=0:
FORL=I TOI+15:READA$:A=VAL("&H"+A$):CH=CH+A:POKEL,A:NEXT:CH=VAL("&H"+RIGHT$(HEX$
(CH),2)) ELSE 30
20 READCHECK:IFCHECK()CH THENPRINT1000+((I-&HD000)/16)*10;" ｷﾞｮｳｶﾞ ﾏﾁｶﾞｯﾃｲﾙﾖ":ST
OP ELSENEXT
30 DEFMAP=1:SCREEN 0,0,0:WIDTH40:CLS:RANDOMIZETIME:ME=0:POKE&HFFE0,128
40 IF PEEK(&HD510)()1 THEN FORI=33TO90:FORL=0TO2:SYMBOL(L,0),CHR$(I),1,1,7,OR:NE
XT:IMAGE(1,0),I:CLS:NEXT:POKE&HD510,1
50 IG$(135)="FF7E3C1800000000","FFFFFFFFE7C38100","FFFFFFFFFFFFFFFF"
60 IG$(237)="3C7EFFFFFFFF7E3C","8142241818244281","0000001818000000"
70 IG$(236)="3C7EFFDDFFFF7E3C","0000664466000000","0000664466000000"
80 IG$(165)="0000181C0C000000","0000181800000000","0000000000000000"
90 LOCATE5,0:COLOR,,1:PRINT"----- ZIRAI & ALIEN -----":LOCATE3,3:PRINT"CHARACTER
 TABLE"
100 LOCATE0,10:PRINT"ああああ W ああああああああ A ああああああああ L ああああああああ L あああ":LOCATE 3,15:PRINT
"ふ ......... YOU "
110 LOCATE3,17:PRINT"へ ......... MONSTER (RANDOM)"
120 LOCATE3,19:PRINT"・ ......... DOT      (+1 POINT)":PRINTSPC(85);"PUSH SPACE KE
T TO START !";
130 LOCATE0,9:PRINT" ・  ・   ・・  ・   ・・・   ・  ・・・ ・・・・   ・    ":SOUND8,16:SOUND12,
1:SOUND1,1:X=35:M=37:XX=-1:MM=-1
140 LOCATEX,9:PRINT" ":LOCATEM,9:PRINT" ":X=X+XX:M=M+MM:IF X(0 THEN X=0:XX=1:MM=
1:M=2
150 IF XX=1 AND RND).4 AND X)3 THEN LOCATEX-1,9:PRINT"・"
160 LOCATE X,9:P=SCREEN(X,9):PRINT"ふ";:LOCATEM,9:PRINT"へ";:IF P=165 THEN SOUND13
,9 ELSE IF X)35 THEN MM=-1:X=36:XX=-1:M=38
170 IF PEEK(&HFFE0)()128 THEN 140
180 PRINTCHR$(11);SPC(40);:FORI=1TO23:PRINTSTRING$(40,135);:NEXT:LOCATE0,24:PRIN
TSTRING$(39,135);:FORI=2TO23:LOCATE1,I:PRINTSTRING$(38,32);:NEXT:POKE&H43E7,&H87
190 FORI=1TO80:LOCATERND*39,RND*22+1:PRINT"あ";:NEXT:POKE&HD500,&H40:POKE&HD501,&
H51:POKE&HD502,&H41:POKE&HD503,&H50:POKE&HD520,&H41:POKE&HD521,&H55:POKE&HD522,0
:POKE&HD525,&H41:POKE&HD526,&H45:POKE&HD527,2:POKE&HD507,0:FORI=0TO80
200 X=INT(RND*38+1):Y=INT(RND*22+1):IF SCREEN(X,Y)=135 THEN 200 ELSE LOCATEX,Y:P
RINT"・";:NEXT:IF ME=0 THEN POKE&HD0B4,30 ELSE POKE&HD0B4,1
210 LOCATE12,10:PRINT"PLAYER I READY!":LOCATE9,12:PRINT"ALWAYS 0 MONSTR LEFT":LO
CATE16,0:PRINT"CLEAR";RIGHT$(STR$(ME),LEN(STR$(ME))-1)
220 PLAY"MFSOM10000V15L16T18004","SOM10000L16T18003","SOM10000L16T180"
230 A$="D-4G-8DG-A4D-4G8GA05D-404D-4A8A05D-F-404D-4G-8DG-A1"
240 B$="D-1G2.A2.G1."
250 PLAY"O4D-8R8A2O3A8R8D-2O4R2","O3D-8R8A2O2A8R8D-2R2":B1$="O3DO2D":B1$=B1$+B1$
+B1$+B1$+B1$+B1$+B1$+B1$
260 B2$="O3GO2G":B2$=B2$+B2$+B2$+B2$+B2$+B2$:B3$="O3AO2A":B3$=B3$+B3$+B3$+B3$+B3
$+B3$:B4$="G2"
270 PLAY A$,B$,B1$+B2$+B3$+B1$+B4$:SOUND10,16:SOUND12,3:SOUND5,1:SOUND9,15:SOUND
3,0:LOCATE12,10:PRINTSPC(15):LOCATE9,12:PRINTSPC(22)
280 EXEC&HD010:IF PEEK(&HD507))46 THEN LOCATE12,10:ME=ME+1:PRINT "LET'S PLAY PAR
T"ME" !!":SOUND1,0:SOUND8,15:FORL=1TO3:FORI=255TO0STEP-3:SOUND0,I:NEXTI,L:SOUND9
,0:SOUND8,0:CLS:GOTO180
290 FORI=1TO50:POKE&HFFD0,2:POKE&HFFD3,255:POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD0,0:NEXT
300 A$="T150L8MFSM6000D4D6DD4F4EE4DD4C+D2":PLAY"O3"+A$,"O4"+A$,"O5"+A$
310 SC=ME*50+PEEK(&HD507):LOCATE6,2:PRINT USING"1UP:##### HIGH-SCORE:#####";SC;H
I:LOCATE6,20:PRINT"PUSH SPACE KEY TO START!":LOCATE5,10:PRINT"ゅやえうぃ G A M E  O V
 E R  いうえやよ"
320 IF HI=(SC THEN C=C+.2+2*(C)1.8):COLOR7*INT(C),,INT(C):HI=SC:LOCATE9,14:PRINT
"YOU ARE HIGH SCORE!!":COLOR7,,1:POKE&HFFD8,103
330 EXEC&HD120:IF PEEK(&HFFE0)()128 THEN 310 ELSE 30
340 DATA 81,ED,27,03,7E,D0,F8,39,00,00,00,00,00,00,00,00,&H17
350 DATA BE,D5,00,86,EC,A7,84,B6,FF,E0,81,BE,26,02,30,01,&H5D
360 DATA 81,B7,26,02,30,1F,81,CD,26,03,C6,28,3A,81,8D,26,&H82
370 DATA 06,BD,D0,E0,12,12,12,BC,D5,00,27,08,7E,D0,C0,12,&H89
380 DATA 86,20,A7,A4,A6,84,81,87,26,03,BE,D5,00,7E,D0,A0,&HCD
390 DATA BE,D5,25,86,ED,A7,84,B6,D5,27,81,00,26,02,30,01,&HE2
400 DATA 81,01,26,02,30,1F,81,02,26,03,C6,28,3A,81,03,26,&H77
410 DATA 06,BD,D0,E0,12,12,12,BC,D5,25,27,08,10,BE,D5,25,&H56
420 DATA 86,20,A7,A4,A6,84,81,20,27,0B,B6,FF,E0,84,03,B7,&HC1
430 DATA D5,27,BE,D5,25,BF,D5,25,86,ED,A7,84,39,00,00,00,&H44
440 DATA BF,D5,00,B6,D5,05,4A,26,06,B7,D5,05,7E,D1,53,B7,&H84
450 DATA D5,05,8E,00,1E,30,1F,26,FC,BD,D0,E7,7E,D0,10,00,&HC9
460 DATA A6,84,81,A5,27,05,7E,D0,00,12,12,12,12,B6,D5,07,&HA4
470 DATA 4C,81,30,26,01,39,B7,D5,07,86,0D,7E,D0,F0,00,00,&HC1
480 DATA 86,28,30,1F,4A,26,FB,7A,D5,09,86,02,7E,D1,00,00,&H97
490 DATA B7,FF,E5,86,00,B7,FF,E4,10,BE,D5,00,7E,D0,40,00,&HEC
500 DATA B7,FF,E5,B6,D5,09,B7,FF,E4,B6,D5,08,8B,20,12,12,&H2B
510 DATA 81,00,27,03,7C,D5,09,B7,D5,08,39,00,00,00,00,00,&HD2
520 DATA 86,02,BD,D1,3B,BD,D0,50,86,20,BD,D1,3B,BD,D0,50,&H7A
530 DATA 86,25,BD,D1,3B,BD,D0,50,39,00,00,B7,D0,94,B7,D0,&H2C
540 DATA 97,B7,D0,79,B7,D0,7F,B7,D0,52,4C,4C,B7,D0,59,B7,&HA5
550 DATA D0,91,39,BD,D1,20,7E,D0,10,00,00,00,00,00,00,00,&HA6
```

★ＲＵＮＲＵＮ気分で，ＮＥＷＴＲＯＮをやったら，突然花がＯＰＥＮし，果物と敵が消え，ＥＲＲＯＲが出た。ＰＯＫＥチョップしたら，ぶっこわれた。（北海道札幌市・久保田英介13才）……【影：うーっ，私の頭もぶっこわれた。】

SC-3000(LEVEL II)用

DOT PAC

小田浩一郎



はじめに

LEVEL　IIで，VPOKEを使ったゲームを作りました。

PLAY

カーソル・キーで人を動かして，DOTを取ってください。大きなDOTにぶつかると，ENDです。

なお，DOTがなくなることはありません。

さいごに

LIIでプログラムを作るときは，VPOKE，VPEEKを使うと便利です。

もしも動けなくなったら，待っていると動けるようになります。

《写真1》左上からスタート！　ドットを取れ！

《写真2》大きいドットにぶつかったらアウト！

DOT PACのプログラム・リスト

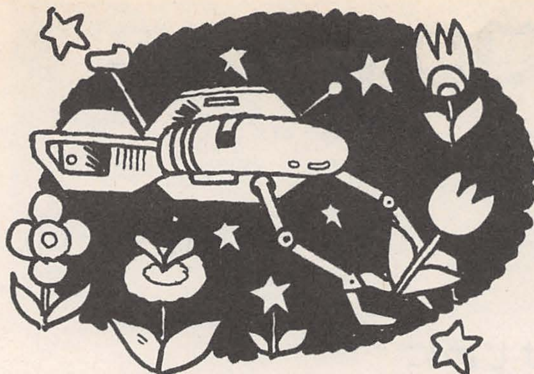
```
1 CLS:PATTERNC#253,"787830FC3078CC00":
A=15403
2 FORZ=1TO21:CURSOR0,Z:PRINT"█.........
..........................█":NEXT
3 FORZ=0TO36:CURSORZ,0:PRINT"█":CURSOR
Z,22:PRINT"█":NEXT
4 B$="●":IFRND(1)*2>1THENB$="."
5 CURSORRND(1)*35+1,RND(1)*21+1:PRINTB
$:A$=INKEY$:IFA$=""THEN4
6 L=(A$=CHR$(29))-(A$=CHR$(28))+((A$=C
HR$(30))-(A$=CHR$(31)))*40
7 I=VPEEK(A+L):IFI=165THENBEEP1:BEEP0:
S=S+1:GOTO10
8 IFI=229THEN4
9 IFI=236THENFORZ=1TO100:BEEP1:BEEP0:N
EXT:CLS:PRINT"Score";S:END
10 A=A+L:VPOKEA-L,32:VPOKEA,253:GOTO4
```

★くだらんギャグを一つ。「つくば山でもちをつくバーサン」。失礼しやした！（埼玉県北葛飾郡・吉岡武臣12才）
……【影：昔の人は山を知らずに，こんもりともり上がったのを見てビックリ!! 編：おやまあ！　影：お山。】

SC-3000(LEVEL III)用

DEFEND

宮崎　義輝



■ストーリー

ここは，アステロイド空間です。秘密結社クライスが，宇宙に小型水素爆弾「石の花」をばらまいた。

この「石の花」を回収すべく，アメリカの協力を得て，STAR SHIPがおくりこまれた。

■内　容

STAR SHIPは，ワープが[.]で8回でき，パワー・アップは[,]で4回できます。上下は[A][Z]で，左右は[M][/]です。

「石の花」を取ると50点，ボーナスが2000点になったら，スコア×？でSTAR SHIPが1機ふえます。

それから，4面からでてくる赤の物体X2は，当たってもだいじょうぶです。

■おわりに

ボーナス・チャンスのときは，[1]を押すと得点が入ります。ムダな所も多いと思いますが，よろしくおねがいします。

CHECKER FLAG

影：あれっ，このプログラムはPコンパイラで書いてあるのかな？

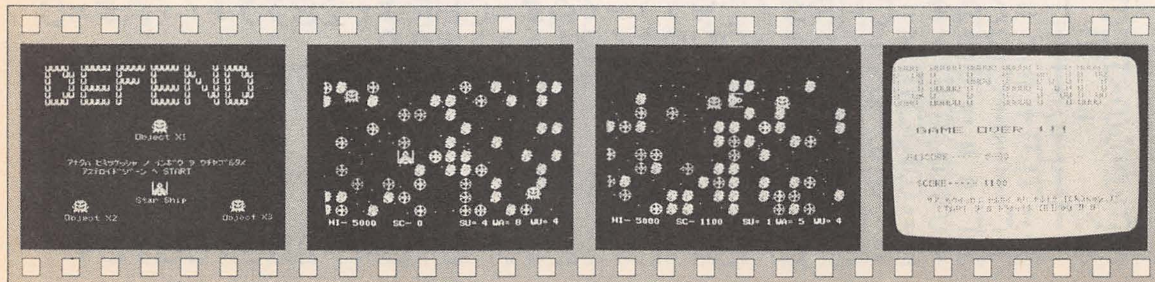
Dr.D：タイトルがDEFEND（Pコンパイラの命令の一つ）だからかな？　影くんも，たまにはおもしろいこと言うな。

ところで，このリストはたいへんREMが多く，理解しやすいので，じっくり解読したほうがよいな。

影：じっくりと解読すると，いいことあるの？　あるかもね！



評：男の子は絵がウマイ！（影）



《写真1》アステロイド・ゾーンへエンジン全開!!

《写真2》宇宙空間に漂う石の花を回収せよ！

《写真3》物体X1とX2にはさみ打ち。ギャーッ！

《写真4》ゲーム・オーバー。面ごとに難しくなる

★カール・ルイスがカールいすにすわって食べてる。うけない！（東京都八王子市・沢崎祐一11才）……【影：カール・ルイスってオリンピックで活躍したあの一。編：そう！影：体操の選手！一同：ガクッ!!影：うけない！】

```
10 REM ●●●●●● ショキセッテイ ●●●●●●●●●
20 HI=5000:MAG1:PRINTCHR$(16)
30 SC=0:SU=4:WA=8:WU=4:P=4:S=950:L1=1
40 M1=235:N1=160:M2=10:N2=10:Q=14:U=0:T=2000
50 REM ●●●●●● キャラクタ DATA ●●●●●●
60 DATA 00071F3F37717D3F,B7B3F83F3F7F7642,00E0F8FCEC8EBEFC,EDCD1FFCFCFE6E42
70 DATA 8081838286878187,8B96AFDFBCBFBB23,0181C14161E181E1,D169F5FB3DFDDDC4,23BBBFBCDFAF968B,8781878682838180,C4DDFD3DFBF569D1,E181E16141C18101
80 DATA FF00000000D3D67,673D0D0000000OFF,FE102F5EBE7CF7B7,B7F77CBE5E2F10FE,7F08F47A7D3EEFED,EDEF3E7D7AF4087F,FF00000000B0BCE6,E6BCB00000000FF
90 DATA 000C0E1B371F3F7F,7B1F776E713F0E00,000070F8BCD8E8DC,FCF0B878F0E08000,00020E16224363FE,0CFE63432216OE02,0080E0D08848CFE,60FE8C8488D0E080
100 REM ●●●●●● キャラクタ DATA ヨミコミ ●●●●●●
110 RESTORE
120 FOR I=0 TO 19:READ A$:PATTERNS#I,A$:NEXT I
130 FOR I=35 TO 42:READ A$:PATTERNC#I,A$:NEXT I:GOTO 220
140 REM ●●●●●● タイトル ガメン ●●●●●●
150 POKE&H9410,1:SCREEN2,2:COLOR10,1:CLS
160 PRINT"WWWW  WWWWW WWWWW WWWWW W W WWWW
170 PRINT"W  WW W     W     W     WW W W  WW
180 PRINT"W    W W     WWWW  W     W W W W    W
190 PRINT"W    W WWWWW W      WWWWW W  W W W    W
200 PRINT"W  WW W     W     W     WWW W  WW   WWWWW  WWWWWW W     WWWWWW W    W WWWW
210 RETURN
220 GOSUB 150
230 CURSOR30,110:COLOR2:PRINT"アナタハ ヒミツケッシャ ノ インボウ ヲ ウチヤブルタメ"
240 CURSOR45,120:PRINT"アステロイドゾーン ヘ START"
250 COLOR4:CURSOR100,154:PRINT"Star Ship":CURSOR27,176:PRINT"Object X2":CURSOR192,176:PRINT"Object X3":CURSOR100,80:PRINT"Object X1"
260 FOR I=191TO135STEP-2:SPRITE0,(117,I),4,14:NEXT I
270 FOR I=0TO62STEP2:SPRITE1,(117,I),0,7:NEXT I
280 FOR I=0TO157STEP3:SPRITE2,(35,I),0,6:SPRITE3,(200,I),0,13:NEXT I
290 FOR I=0 TO 600:NEXT I:GOTO 510
300 REM ●●●●●● ガメン サクセイ ●●●●●●
310 CLS:POKE&H9410,1:SCREEN2,2:COLOR,1:CLS
320 L1=L1+1:U=U+1:FOR I=0 TO 100:A=INT(RND(1)*255)+1:B=INT(RND(1)*191)+1
330 PSET(A,B),15:NEXT I
340 FOR I=0 TO 40:I1=INT(RND(1)*16)*16:O1=INT(RND(1)*10)*16+16
350 COLOR10:CURSORI1,O1:PRINT"#%":CURSORI1,O1+8:PRINT"$&":NEXT I
360 FOR I=0 TO 25:I2=INT(RND(1)*15)*16:O2=INT(RND(1)*10)*16+16
370 BLINE(I2,O2)-(I2+15,O2+15),1,BF
380 F1=INT(RND(1)*14)+2
390 COLORF1:CURSORI2,O2:PRINT"')":CURSORI2,O2+8:PRINT"(*":NEXT I
400 BLINE(0,175)-(255,191),1,BF
410 IF HI<SC THEN HI=SC
420 COLOR15:CURSOR10,180:PRINT"HI-";HI:CURSOR75,180:PRINT"SC-";SC:CURSOR145,180:PRINT"SU=";SU
430 CURSOR180,180:PRINT"WA=";WA:CURSOR220,180:PRINT"WU=";WU
440 GOSUB 740:BLINE(X1,Y1)-(X1+15,Y1+15),1,BF
450 IF U>1 THEN GOTO 880
460 REM ●●●●●● SOUND DATA ●●●●●●
470 DATA 294,277,294,330,349,330,349,392,349,330,392,349,392,349,330,294,277,294,330,349,330,294,330,349,392,349,330,392,349,262,262
480 REM ●●●●●● SOUND ヨミコム ●●●●●●
490 FOR I=0 TO 30:READA:SOUND3,A,13:FORN=0 TO 75:NEXTN:SOUND0:NEXT I
500 GOTO 880
510 REM ●●●●●● RAUND ●●●●●●
520 CLS:PRINTCHR$(17):COLOR6:CURSOR90,95:PRINT"ラウンド";L1:PRINTCHR$(16)
530 FORI=0TO200:NEXTI:GOTO 300
540 REM ●●●●●● GAME OVER ●●●●●●
550 POKE&H9410,15:SCREEN 2,2:COLOR6,15:CLS
560 GOSUB 160:IF SC>HI THEN HI=SC
570 PRINTCHR$(17):CURSOR30,70:COLOR2:PRINT"GAME OVER !!!":PRINTCHR$(16)
580 CURSOR20,100:COLOR8:PRINT"HISCORE-----";HI:CURSOR30,130:COLOR4:PRINT"SCORE-----";SC
590 CURSOR40,150:COLOR13:PRINT"サア モウイッカイ ヤルカイ モシ ヤルナラ [CR]Key デ":CURSOR50,160:PRINT"START ダヨ ヤラナイナラ [E]Key ダヨ"
600 IF INKEY$="E" THEN END
610 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 30
620 GOTO 600
630 REM ●●●●●● パワー アップ ●●●●●●
640 IF WU<=0 THEN RETURN
650 WU=WU-1:Q=8:SPRITE0,(X1,Y1),P,Q
660 BLINE(240,180)-(250,190),1,BF
670 CURSOR235,180:COLOR15:PRINTWU
680 TIME$="00:00:00"
690 RETURN
700 REM ●●●●●● ワープ ヌル ●●●●●●
710 IF WA<=0 THEN RETURN
720 WA=WA-1:BLINE(200,180)-(214,190),1,BF
730 CURSOR200,180:COLOR15:PRINTWA
740 X1=INT(RND(1)*16)*16:Y1=INT(RND(1)*10)*16+16
750 SPRITE0,(X1,Y1),P,Q:RETURN
760 REM ●●●●●● テキ ノ ウゴキ ●●●●●●
770 IF M1>X1 THEN M1=M1-7
780 IF M1<X1 THEN M1=M1+7
790 IF N1>Y1 THEN N1=N1-7
800 IF N1<Y1 THEN N1=N1+7
810 SPRITE2,(M1,N1),0,7
820 IF M2>X1 THEN M2=M2-5
830 IF M2<X1 THEN M2=M2+5
840 IF N2>Y1 THEN N2=N2-5
850 IF N2<Y1 THEN N2=N2+5
860 SPRITE3,(M2,N2),0,4
870 RETURN
880 REM ●●●●●● メイン ルーチン ●●●●●●
890 K$=INKEY$
900 IF K$="/" THEN W1=1:GOTO 960
910 IF K$="M" THEN W1=2:GOTO 970
920 IF K$="A" THEN W1=3:GOTO 980
930 IF K$="Z" THEN W1=4:GOTO 990
940 IF K$="," THEN GOSUB 630
950 IF K$="." THEN GOSUB 700
960 IFW1=1ANDX1<230THENX1=X1+16:P=16
970 IFW1=2ANDX1>10THENX1=X1-16:P=12
980 IFW1=3ANDY1>10THENY1=Y1-16:P=4
990 IFW1=4ANDY1<155THENY1=Y1+16:P=8
1000 SPRITE0,(X1,Y1),P,Q:W1=0
1010 IF U>3 THEN SPRITE6,(M1+10,N1+10),0,6
1020 GOSUB 760
1030 IF TIME$>"00:00:10" THEN Q=14
1040 V=VPEEK(INT((Y1+6)/8)*256+INT(X1/8)*8+(Y1+6)MOD8)
1050 IF Q=8 AND V=63 THEN GOSUB 1180
1060 IF V=63 AND Q<>8 THEN GOSUB 1140
1070 IF V=99 THEN GOSUB 1180
1080 IF SU=0 THEN GOTO 540
1090 IF M1>X1-12ANDM1<X1+12ANDN1>Y1-12ANDN1<Y1+12ANDQ=14 THEN GOSUB 1140
1100 IF M2>X1-12ANDM2<X1+12ANDN2>Y1-12ANDN2<Y1+12ANDQ=14 THEN GOSUB 1140
1110 IF SC=S THEN SC=SC+150:S=SC+SC:WA=WA+1:WU=WU+1:M1=240:N1=160:M2=10:N2=10:GOTO 510
1120 IF SC=T THENSC=SC+50:GOTO1210
1130 GOTO 880
1140 REM ●●●●●● バクハツ ノ ショリ ●●●●●●
1150 SOUND1,110,13:FORI=0TO99:NEXT I:SOUND0
1160 BLINE(164,180)-(179,190),1,BF:SU=SU-1:COLOR15:CURSOR164,180:PRINTSU
1170 GOSUB 740:BLINE(X1,Y1)-(X1+15,Y1+15),1,BF:RETURN
1180 REM ●●●●●● トクテン ノ ショリ ●●●●●●
1190 BEEP:BLINE(X1,Y1)-(X1+15,Y1+15),1,BF
1200 BLINE(90,180)-(140,190),1,BF:SC=SC+50:CURSOR90,180:COLOR15:PRINTSC:RETURN
1210 REM ●●●●●● ボーナス ●●●●●●
1220 POKE&H9410,15:COLOR4,15:CLS
1230 CURSOR60,80:PRINT"ボーナス チャンス !!"
1240 R=INT(RND(1)*10)+1
1250 CURSOR15,99:PRINT"モシ ";R;" ト アエバ ボーナス SCX";R;" ト SU=SU+1 ダ ヨ"
1260 D=INT(RND(1)*10)+1
1270 IFINKEY$="1"THEN CURSOR127,160:PRINTD;"デス":FORI=0TO300:NEXTI:GOTO1290
1280 GOTO 1260
1290 IF R<>D THEN T=SC+T:GOTO 300
1300 IF D=R THENSC=SC*R:S=SC+S:SU=SU+1:T=S+T
1310 FORI=0TO20:BEEP:NEXTI:GOTO 300
```

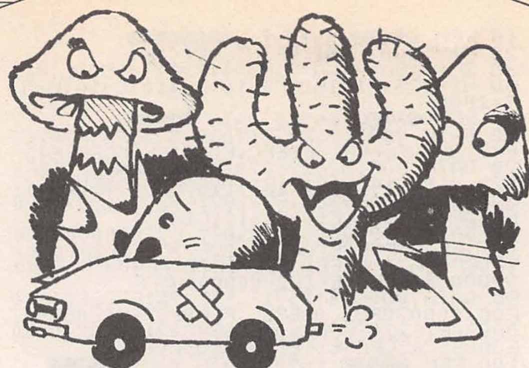
SC-3000

★H1でスペース・キーとリターン・キーとカーソルの→をいっしょに押すとリストがでる。(埼玉県川口市・菊池潤一11才)……【影：では，やってみるべし。編：べし？影：JIS標準言語／べくべからべきれべし。】

SMC-777/C用

PANICAL

山 塚



☆なんでこうなるのうっ!!

ジリリリ…。やっかましいなあ！ この目覚ましめ!! だまりやがれ!!

あっ，このやろ！ まだ10時じゃねえか!! おれは目覚ましをなぐった。そのとき，おれはやっと何かがいつもとちがうことに気づいた。そうだ音，おとだ。おれはこわくなった。外へ出た。だ，だれもいない!!

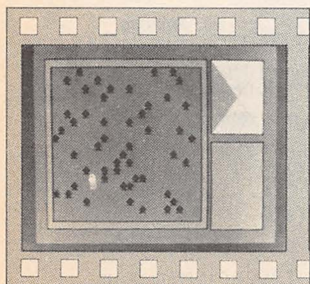
おれは無我夢中で家に帰り，愛車の白いワーゲンに乗って，1000kmも先の避難所へ向け，だれもいない町をつっぱしり始めた…。

☆すえつむえい(説明)

下へ行くほど，得点がＵＰします。Ⓗ はＵ－０星人のＵＦＯ，黒いきのこみたいなのは家です。

パドルで操作しますが，どうしてもＵＦＯや家にぶつかりそうになったときは，直前で↓を押すとワープするんだ。

★



《写真１》ストーリーのわからんゲームだが……

☆注意事項

ロードするときは，必ずオリジナル・ディスクを入れといてください。

CHECKER FLAG

Dr.D：音楽が，たくさん入っておるな。

編：ゲームの音楽を作るのは，大変なんですよね。こればっかりは，才能がないとできませんから。

編集長：ベーマガの読者も，ゲームを作るときは，なるべく自分で作曲した音楽を入れると，楽しくなりますね。

PANICALのプログラム・リスト

```
   1 DEF INT A-Z:HC=0
   2 X2=21:Y2=21:X=12:Y=3:G=0:M=3:SC=0:RESTORE
   3 DEF FONT 233,"3C42427EBDA5FF66":DEF FONT 9,"18245AA5DB3C3CA5"
   4 SOUND "S20<201L8cL4cL16AGL8ccl4el8cl4cL16AGL8ccL4AL8cL4cL16AGL8ce-fg-fe-cB
-l4c>","<2o1L8CL4CL8GCCL4F-L8CL4CL8GCCE-L8CL4CL8F-CE-FG-FE-CCL2C>"
   5 WIPE:CURSOR OFF :CONSOLE 40,3,19,1
   6 '------ CRT ----------
   7 GCOLOR 0,9,8,0:GCLEAR:FOR I=0 TO 3:READ A,B,C,D,E:BOXF(A,B)-(C,D),E:NEXT
   8 DATA 15,15,224,184,0,16,16,223,183,12,23,23,216,176,0,24,24,215,175,9
   9 BOXE(229,15)-(301,87),0:BOXF(230,16)-(300,86),12:LINE(300,16)-(230,86),13
  10 PAINT(299,18),13,0:LINE(230,16)-(300,86),13:PAINT(240,17),13,0
  11 LINE(300,16)-(230,86),12:LINE(230,16)-(300,86),12
  12 BOXF(229,95)-(301,185),0:BOXF(230,96)-(300,184),12
  13 '------ KEY SCAN ---------
  14 SOUND "S2001<100L1AL8ABcdefga->","s20o3<100l8AA-GG-FEE-DL1C>","S2002<100L1
AP8L8AP8AP8EEE>"
  15 EVAL PADDLE (0):P=PADDLE(0):IF G=1000 THEN CCLEAR:PRINT "NICE!":PAUSE 30:G
OTO *OVER
  16 X1=X+(P=3)*(X<26)-(P=7)*(X>3):Y1=Y+(P=5)*(Y<17)-(P=1)*(Y>3)
  17 IF CPOINT(X1,Y1)=9 THEN _PANIC(100):M=M-1:IF M=0 THEN GOTO *OVER
  18 IF CPOINT(X1,Y1)=29 THEN SOUND OFF :FOR I=0 TO 20:_PANIC(2):_UP2(8):NEXT :
GOTO *OVER
  19 CPLOT(X,Y-1),32:CPLOT(X1,Y1),233,7:X=X1:Y=Y1
  20 FOR I=0 TO 2:CPLOT(IRND(22)+3,21),9,0:NEXT
  21 LOCATE (0,21):PRINT :SC=SC+(Y-3)
  22 '------- "U-0" -----------
  23 X3=X2+SGN(X-X2):CPLOT(X2,Y2),32:CPLOT(X3,Y2),29,6,0,2:X2=X3:Y2=Y2-1:IF Y2=
3 THEN Y2=21
  24 G=G+1:GOTO 15
  25 '------ GAME OVER --------
  26 *OVER
  27 SOUND OFF
  28 PLAY"T80L4GL8.GL16GL4GL8.B-L16AL8.AL16GL8.GL16G-L2G"
  29 CCLEAR:CCOLOR 0:FOR I=1 TO 9:PRINT (9,12)LEFT$("GAME OVER",I):BEEP:PAUSE 3
:NEXT :CCOLOR 3:PRINT (4,14)"YOUR SCORE IS ";SC;"Pts."
  30 IF SC>HS THEN HS=SC :CCOLOR 4:FOR I=1 TO 23:PRINT (3,16)LEFT$("Your score
is HI-score!",I):BEEP:PAUSE 0:NEXT :_PANIC(80):_UP2(10):_DOWN1(180) :ELSE 31
  31 CCOLOR 6,,2:PRINT (9,17) "TRY AGAIN?"
  32 I$=INKEY$(1):IF I$="Y" THEN 2 ELSE 32
```


★マイコン界に初めて登場したベーマガにふれたときの新鮮な驚きは，子供のころ編集部の影絵で生まれて初めて影の正体をあばいた姿を見たときの快感や驚きに似てる。(茨城県新治郡・ＭＩＳＳっ太)……【影：えっ!?】

FAKE ALIEN

森　康宏



内　容

路地にALIENがうろついているので，砲台でふっとばしてください。

遊びかた

画面にALIENが20匹いますので，砲台ですべて殺せばいいのです。ルールは簡単なので，ALIENの変化をおしえますと，1面，2面は普通に道の上をうろついているだけですが，3面はとばして，4面以後は地雷をしかけていますので，さわらないようにしてください。地雷も，撃てば消えます(10点)。

ALIENは，1面の基本点10点で面×10の点です。ただし，連続で撃てば，高得点がねらえます。地雷は弾をつきぬけません（高得点が入らないように)。3面から4面おきにチャレンジがあり，壁が消えて地雷もでないので，連続殺しにせんねんしてください。

ボーナスがなくなるか，エイリアンにさわると，砲台が一つなくなります。砲台がなくなっても，ゲーム・オーバーです。

点数が2万点，7万点，その後7万点ごとに，砲台が一つふえます。

操作方法



……砲台の上下左右の移動　SHIFT …弾撃ち

しくみ

すべてベーシックで，キャラクタ・データはRAMに保存しています。

入力とロード方法

キャラクタ・プログラム（**リスト1**）を入力して，メイン・プログラム（**リスト2**）を入れます。

両方ともセーブしておいて，ロードは**リスト1**をロードしRUNすると，自動的に**リスト2**をロードしてゲームが始まります。

CHECKER FLAG

影：動きのある，楽しいゲームだ。キャラクタもいい！

Dr.D：IF文が並んだ部分があるが，これは論理式を使うか，配列変数からの読み込み，あるいはON～GOTO，GOSUBを使ったほうがよい。



《写真1》タイトル画面。このあとデモになります

《写真2》中央やや下に砲台が出現

《写真3》弾を撃ってALIENをやっつけろ！

《写真4》すべてやっつけると面クリアなのだが…

★ワンテク集…PC－6000シリーズで，CTRL +T で“と”がでて，CTRL + J でカーソルが一つうしろにいく。(埼玉県浦和市・**長島圭一郎12才**)……【**編**：ワンテクばやりで，どーもうれしいやらたいへんやら。39！】

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
100 FORI=7424TO7503
110 READ A
120 POKEI,A
130 NEXT
140 POKE631,131
150 POKE198,1
160 END
200 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
210 DATA60,126,245,255,36,66,66,165
220 DATA60,153,219,189,231,165,255,129
230 DATA254,84,121,79,79,121,84,254
240 DATA129,255,165,231,189,219,153,60
250 DATA127,42,158,242,242,158,42,127
260 DATA153,102,90,165,165,90,102,153
270 DATA0,0,0,24,24,0,0,0
280 DATA145,82,52,7,224,44,74,137
290 DATA60,126,102,6,12,24,0,24
```

by シャドー

評…ほんとは女性に弱いのだ！（影）

by MASON



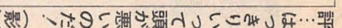
評…答えがわかった人は？（つぐ美）

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
0 POKE51,0:POKE52,29:POKE55,0:POKE56,29:POKE36878,15:POKE36879,8
10 DIMA(20),B(20),H(4),R(4),H$(4)
20 FORI=0TO4:H(I)=0:R(I)=0:H$(I)="?-----":NEXT
30 W=36874:GOTO900
33 P=70000:O=0:G=3:S=0:R=0:V=7680
35 POKE36869,255:POKEW,0:FORI=0TO19:B(I)=0:NEXT:R=R+1:B(20)=1
36 IFR>9THENK=R-10
37 IFK>19THENK=19
38 IFR>9THENFORI=0TOK:B(I)=2:NEXT
40 D=1:F=0:H=V+359:C=0
60 T=1000*R:N=0:E=-22:PRINT
100 PRINT"■■&&&&&&&&&&&&&&&&"
110 FORI=0TO9:PRINT"&                &"
120 PRINT"& && && && && &":NEXT
130 PRINT"&                &"
140 PRINT"&&&&&&&&&&&&&&&&■"
150 PRINT"■";TAB(15);"■■SCORE":GOSUB700
155 PRINT"■■■■■"TAB(15);"■■HIGH"
160 PRINTTAB(15);"■SCORE"
165 PRINT"■■";TAB(15);RIGHT$("000000"+MID$(STR$(H(0)),2),6)
170 PRINT"■■■■";TAB(15);"■■BONUS"
175 PRINT"■■";TAB(15);RIGHT$("000000"+MID$(STR$(T),2),6)
180 PRINT"■■";TAB(15);"■■BEAM";RIGHT$("00"+MID$(STR$(G-1),2),2)
185 PRINT"■";TAB(15);RIGHT$("%%%%%%",G-1)
190 PRINT"■■";TAB(15);"■STAGE":PRINT"■■";TAB(16);RIGHT$("000"+MID$(STR$(R),2),3)
191 IFINT((R+1)/4)<>(R+1)/4THEN194
192 PRINT"■■■■";:FORI=0TO19:PRINT"■■                ":NEXT
193 PRINT"■■■■■■■  CHALLENGE":FORI=128TO254STEP.5:POKEW,I:NEXT:PRINT"■■■■■■
    "
194 POKEW,0:POKEH,34:FORI=0TO19
195 X=INT(RND(1)*13+1):Y=INT(RND(1)*21+1):IFPEEK(X+Y*22+V)<>32THEN195
196 A(I)=X+Y*22+V:IFB(I)=1THEN199
197 IFB(I)=2THENPOKEA(I)+30720,2
198 POKEA(I),33
199 NEXT:PRINT"■";TAB(5);"■■READY!":FORI=0TO999:NEXT:PRINT"■";TAB(5);"■&&&&&&"
200 GOSUB370:K=PEEK(197):IFK=64THEN208
202 IFK=43THENE=-1:C=3
204 IFK=44THENE=1:C=1
206 IFK=51THENE=-22:C=0
207 IFK=36THENE=22:C=2
208 K1=PEEK(653):IFK1=1THENPOKEH,C+34:GOTO250
209 IFK=64ANDK1<>1THEN300
210 IFPEEK(H+E)=32THEN230
215 IFPEEK(H+E)=33ORPEEK(H+E)=170THENPOKEH,32:POKEH+E,40:GOTO600
223 E=0:GOTO230
225 GOTO300
230 POKEH,32:H=H+E:POKEH,34+C:GOTO300
250 Z=254:POKEW,Z:Z=Z-1:M=H+E:IFPEEK(M)=32THENPOKEM,39:FORI=0TO10:NEXT:POKEW,0:G
OTO270
255 IFPEEK(M)=170THENPOKEM,32:S=S+10:GOSUB700:POKEW,255:FORI=0TO5:NEXT:POKEW,0
257 IFPEEK(M)=33THEN280
260 D=1:GOTO300
270 POKEW,Z:Z=Z-1:POKEM,32:M=M+E:IFPEEK(M)<>32THEN255
275 POKEM,39:FORI=0TO3:NEXT:POKEW,0:GOTO270
280 FORI=0TO19:IFM=A(I)THEN290
285 NEXT:STOP
290 IFB(I)=1THEN285
291 POKEA(I),40:POKEA(I)+30720,1:FORJ=255TO127STEP-2:POKEW,J:NEXT
292 S=S+10*R*D:D=D+1:GOSUB700:B(I)=1:POKEA(I),32
293 F=0:FORI=0TO19:IFB(I)=1THENF=F+1:GOTO298
296 POKEA(I),33
298 NEXT:IFPEEK(M)=33THEN280
299 GOTO270
300 POKEW,0:T=T-10*R:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■";TAB(15);RIGHT$("000000"+MID$(STR$(T
),2),6)
302 IFT=0THENPOKEH,40:GOTO600
```

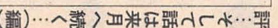
★ワンテク集…ＭＺ－2000のプログラムを打ち終わったら，すぐにＵＳＲ（＄1200）をすると，おもしろいことが……。(熊本市・岩津整一郎12才)……【影：はい，またワンテクです。どうかな，けっこう楽しいかな？】

```
305 FORI=NTON+1:A=INT(RND(1)*4):IFB(I)=1THENNEXT:GOTO350
307 IFB(I)=2THEN400
310 E1=(A=0)-(A=1)+((A=2)*22)-((A=3)*22)
320 IFPEEK(A(I)+E1)=32THEN340
325 IFPEEK(A(I)+E1)=34+CTHENPOKEA(I),32:POKEH,40:GOTO600
330 NEXT:GOTO350
340 POKEA(I),32:IFR>3ANDRND(1)<(S/99990)THENPOKEA(I),170
342 IFINT((R+1)/4)=(R+1)/4THENPOKEA(I),32
345 A(I)=A(I)+E1:POKEA(I),33:NEXT
350 N=N+2:IFN=20THENN=0
355 IFF=20THENS=S+(INT(T/10)*10):GOSUB700:GOSUB370:FORI=128TO255:POKEW,I:NEXT:GO
TO35
360 L=L+1:IFINT(L/2)=L/2THENPOKE7434,175:POKE7438,165:POKE7439,66:T=T+10*R:GOTO2
00
365 POKE7434,245:POKE7438,66:POKE7439,165:GOTO200
370 IFS>19990ANDO=0THENGOSUB395:O=1
375 IFS>PANDS<900000THENGOSUB395:P=P+70000
380 RETURN
395 G=G+1:PRINT"";TAB(15);"BEAM";RIGHT$("00"+MID$(STR$(G-1),2)
,2)
396 PRINT"";TAB(15);RIGHT$("%%%%%%",G-1)
397 FORI=0TO9:POKEW,245+I:FORJ=0TO30:NEXT:POKEW,0:NEXT
399 RETURN
400 H1=H-V:Y1=INT(H1/22):X1=H1-Y1*22
404 H2=A(I)-V:Y2=INT(H2/22):X2=H2-Y2*22:X=ABS(X1-X2):Y=ABS(Y1-Y2):ON-((X-Y)>0)GO
TO410
406 E1=((Y1<Y2)*22)-((Y1>Y2)*22):GOTO412
410 E1=(X1<X2)-(X1>X2)
412 POKEA(I),170:IFINT((R+1)/4)=(R+1)/4THENPOKEA(I),32
415 POKEA(I)+30720,1:A(I)=A(I)+E1:IFPEEK(A(I))=34+CTHENPOKEA(I),40:GOTO600
420 POKEA(I),33:POKEA(I)+30720,2:NEXT:GOTO350
600 FORI=255TO127STEP-.5:POKEW,I:NEXT
610 G=G-1:IFG=0THEN650
620 GOTO40
650 PRINT"┌──────────┐"
655 PRINT"│          │"
660 PRINT"│GAME OVER │"
665 PRINT"│          │"
670 PRINT"└──────────┘"
680 FORI=0TO2000:NEXT:PRINT"":POKE36869,240:IFS>H(4)THEN800
689 GOTO900
690 FORI=0TO2:FORJ=255TO125STEP-10:POKEW+2-I,J:NEXTJ,I:PRINT""
691 PRINT" * FAKE ALIEN *"
692 PRINT"1ST BONUS  20000 PTS"
693 PRINT"2ND BONUS  70000 PTS"
694 PRINT"AND EVERY  70000 PTS"
695 PRINT" HIT ANY KEY TO START"
696 PRINT" BY Y.MORI & VIC-1001"
697 FORI=0TO399:NEXT:WAIT197,64,64:PRINT"":GOTO33
699 END
700 PRINT"";TAB(15);RIGHT$("000000"+MID$(STR$(S),2),6);:RETURN
800 PRINT"YOUR SCORE IS  BEST 5":POKE198,0
805 PRINT"PLEASE INPUT YOUR NAME"
810 PRINT" YOUR SCORE:";RIGHT$("000000"+MID$(STR$(S),2),6)
815 PRINT"NAME:------"
820 PRINT" BEST 5  STAGE  NAME"
825 FORI=0TO4:PRINT"";LEFT$("",I+1);RIGHT$(MID$(STR$(I+1),2),1);".";
830 PRINTRIGHT$("000000"+MID$(STR$(H(I)),2),6);"  ";
835 PRINTRIGHT$("000"+MID$(STR$(R(I)),2),3);"  ";H$(I)
840 NEXT:PRINT"";:POKE204,0
850 Z$="":FORI=0TO5
852 GETA$:IF(A$=""ORA$>CHR$(128)ORA$<CHR$(32)ORA$=CHR$(34))ANDA$<>CHR$(20)THEN85
2
854 IFA$=CHR$(20)ANDI>0THENI=I-1:PRINT"  ";:Z$=LEFT$(Z$,I)
856 IFA$=CHR$(20)THEN852
858 PRINTA$;:Z$=Z$+A$:NEXT:H$(4)=Z$:R(4)=R:H(4)=S:POKE204,1
860 FORI=3TO0STEP-1:IFH(I+1)<=H(I)THEN869
863 X=H(I+1):H(I+1)=H(I):H(I)=X:X=R(I+1):R(I+1)=R(I):R(I)=X
866 Z$=H$(I+1):H$(I+1)=H$(I):H$(I)=Z$
869 NEXT:PRINT"":GOTO980
900 POKE36865,140:PRINT""
905 PRINT""
910 PRINT""
915 PRINT""
920 PRINT""
925 PRINT""
930 PRINT""
935 PRINT""
940 PRINT""
945 PRINT""
950 PRINT""
955 PRINT"KEY FUNCTION":PRINT" & SHIFT.... FIRE"
960 PRINT"HIT ANY KEY TO START":PRINT" BY Y.MORI & VIC-1001"
965 FORI=140TO25STEP-1:POKE36865,I:POKEW,280-I:NEXT:POKE36865,25:POKEW,0:POKE198
,0
970 FORI=0TO699:GETA$
975 IFA$<>""THEN690
979 NEXT
980 PRINT"":POKE36865,140
982 PRINT"FAKE ALIEN BEST 5"
984 PRINT" BEST 5  STAGE  NAME"
986 FORI=0TO4:PRINT"";LEFT$("",I+1);RIGHT$(MID$(STR$(I+1),2),1);".";
988 PRINTRIGHT$("000000"+MID$(STR$(H(I)),2),6);"  ";
990 PRINTRIGHT$("000"+MID$(STR$(R(I)),2),3);"  ";H$(I)
991 NEXT:PRINT" HIT ANY KEY TO START":PRINT" BY Y.MORI & VIC-1001"
992 FORI=140TO0STEP-1:POKE36865,I:POKEW+1,114+I:NEXT
994 FORI=0TO25STEP.5:POKE36865,I:NEXT
996 FORI=0TO699:GETA$
997 IFA$<>""THEN690
998 NEXT:GOTO900
```



評…はっきりいって頭が悪いのだ!(影)

by 根路銘



評…そして話は来月へ続く…(編)

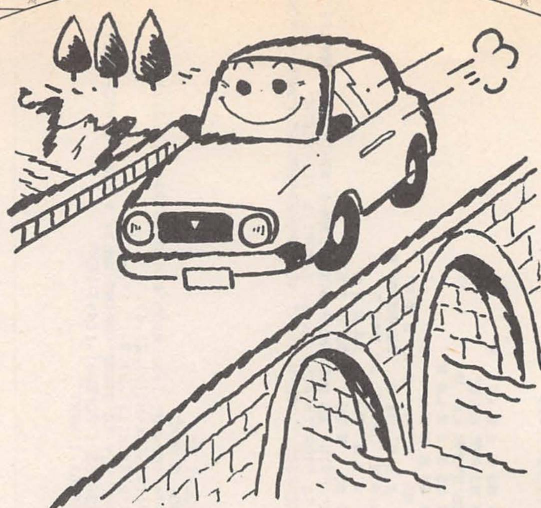
by Lちゃん

★84年9月号のPC−6001/mkII用「TIME UP RACER」で,正攻法だと60秒台くらいしかでないのに,ある方法だと30秒台がだせる。その方法は…。(神奈川県相模原市・岩野公司12才)……【影:ず,するいぞ〜!!】

X1/C/D(G-RAM1)用

アクションドライブ

高山　康浩



●内　容

岩やガード・レールにぶつからないように，自分の車を操作します。

●遊びかた

4キーで左，6キーで右に動かします。スコアが100番以内に入っていたら，順位がでます。5番以内に入っていたら，名前を打ちこめます。100番以内に入っていなければ，意味がないけど「シッカク！」とでます。

あと，2000点をこすと，橋がでてきます。長さと広さは，乱数で決めています。

CHECKER FLAG

編：よくあるゲームですね。2000点をこえると，橋がでてくるなどという点は，工夫のあとが見られます。

影：X1独特のキレイな画面のためか，思わず興奮してしまいました。

編：こういうカー・レース・タイプのゲームは，いつまでも人気がありますね。

●改　造

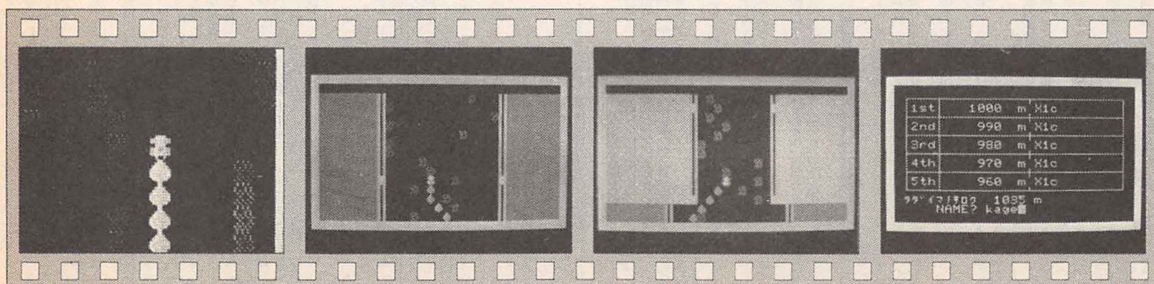
橋のところの乱数を，適当にいじってみてください。

●終わりに

僕は，まだ未熟者ですが，せいいっぱい作ったゲームなので，つまらなくてもどうか遊んでください。

《第1表》変数表

X	自分の車のX座標
TX	岩のX座標
HA	橋の幅
Z	橋の長さ
K	カウント
SC	スコア
H( )	ハイ・スコア
H$( )	ハイ・スコアラー
NA$	名前



《写真1》けむりをだして走る車。カッコイイ～

《写真2》さあ，君は名ドライバーになれるか

《写真3》2000点をこすと，橋がでてきます

《写真4》ただ今の記録は？名前も打ちこめます

★P6 mkIIでEXEC&H840とやると影さんの笑い声が聞けます。(神奈川県茅ヶ崎市・**小林敬明11才**)……【**編**：いいですね。影さんの独特の笑い声が聞けるなんて，私は聞きあきたけど。**影**：カカカカッ！ケケケケッ！】

```
10 ' ******************************
20 ' **    ｱｸｼｮﾝ ﾄﾞﾗｲﾌﾞ     **
30 ' ** Copyright(c)1984 **
40 ' **     by Y.TAKAYAMA **
50 ' ******************************
60 ' ｼｮｷｾｯﾃｲ
70 DIM H$(100),H(100)
80 CLS:DEFINT A-G,I-Z:WIDTH 40:GOSUB 420
90 K=1:P=1000:PRINT "WAIT A MINUTES!"
100 H(K)=P:IF K=100 THEN 120
110 K=K+1:P=P-10:GOTO 100
120 FOR I=1 TO 50:H$(I)="X1c":NEXT
130 CLS:MX=12:HA=14:X=20:K=0:K$="●":MI$=CHR$(240)
140 SC=0:Z=0:T=0:A$=CHR$(11,15):CLICK OFF
150 ' ﾒｲﾝ
160 LINE(4,4)-(35,20),"■",B:CONSOLE 5,15,5,30
170 CGEN 1:LINE(5,5)-(MX-1,5),MI$
180 COLOR 7:LOCATE MX,5:PRINT K$;:LOCATE MX+HA+1,5:PRINT K$
190 LINE(MX+HA+2,5)-(34,5),MI$:COLOR 7
200 TX=((RND(1)*(HA-1))+MX)+1
210 POKE@&H30C8+TX,226:POKE@&H20C8+TX,39
220 LOCATE 5,5:PRINT A$
230 POKE@&H3280+X,227:POKE@&H2280+X,39
240 S=STICK(0)
250 IF S=4 THEN X=X-1
260 IF S=6 THEN X=X+1
270 POKE@&H3258+X,229:POKE@&H2258+X,39
280 IF PEEK@(&H3230+X)<>32 THEN GOTO 320
290 SC=SC+5:TEMPO 7500:PLAY"O4G"
300 K=K+1:IF K MOD 10=0 THEN K$="o":K=0 ELSE K$="●":IF Z<>0 THEN GOTO 400 ELSE G
OTO 310
310 IF SC MOD 2000=0 AND Z=0 THEN GOTO 350 ELSE GOTO 170
320 ' ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ
330 FOR I=0 TO 50:TEMPO 3000:MUSIC"O5CDE":COLOR,2:MUSIC"O5EDC":COLOR,0:NEXT
340 CLS:INIT:GOTO 520
350 ' ﾊｼ
360 TEMPO3000:PLAY"O5DR2FR2DR"
370 Z=RND(1)*500+200
380 T=RND(1)*6+2:MI$=CHR$(241)
390 MX=MX+(T/2):HA=HA-T:IF HA<5 THEN HA=5
400 Z=Z-1:IF Z=0 THEN Z=0:T=0:HA=14:MX=12:MI$=CHR$(240):GOTO 170 ELSE GOTO 170
410 ' ｷｬﾗｸﾀｰﾃｲｷﾞ
420 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("A5A5A5A5A5A5A5A5E7E7E7E7E7E7E7E7A5A5A5A5A5A5A5A5")
430 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("BDFFFFFFFFFFFFBDE78508102408 91E7BDFFFFFFFFFFFFBD")
440 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("0000000000000000548AAA552255AA540000000000000000")
450 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("0000000000000000183C7EFFFFFF7E1818307A5FBB5A3618")
460 DEFCHR$(229)=HEXCHR$("00E7E700C3E7DB0000E7E700DBFFDB003C18183C24243C24")
470 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000005AA55AA55AA55AA5")
480 DEFCHR$(241)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF6090000609000000FFFFFFFFFFFFFFFF")
490 DEFCHR$(32)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(32),8))
500 RETURN
510 ' ｽｺｱ
520 COLOR 2:LOCATE 6,6:PRINT"┌───┬─────────┬─────────┐"
530 FOR I=2 TO 10 STEP 2:LOCATE 6,5+I:PRINT"|    |                         |":LOCATE
 6,5+I+1:PRINT"├───┼─────────┼─────────┤":NEXT
540 LOCATE 6,16:PRINT"└───┴─────────┴─────────┘":COLOR 4
550 LOCATE 7,5:PRINT"
560 LOCATE 7,7:PRINT"1st":LOCATE 7,9:PRINT"2nd":LOCATE 7,11:PRINT"3rd":LOCATE 7,
13:PRINT"4th":LOCATE 7,15:PRINT"5th":GOSUB 710
570 LOCATE 6,17:PRINT"ﾀﾀﾞｲﾏﾉｷﾛｸ ";SC;"m"
580 R=1
590 IF SC>=H(R) THEN GOTO 650 ELSE R=R+1
600 IF R>5 THEN GOTO 610 ELSE GOTO 590
610 GOSUB 750:IF W=1 THEN GOTO 620 ELSE LOCATE 24,17:COLOR 2:PRINT "ｼｯｶｸ !!":GOT
O 630
620 LOCATE 24,17:COLOR 2:PRINT USING "### ﾊﾞﾝ";Q
630 LOCATE 6,18:COLOR 3:CFLASH 1:PRINT "****** HIT RETURN KEY ******"
640 IF INKEY$=CHR$(13) THEN INIT:GOTO 130 ELSE GOTO 640
650 NA$="":LOCATE 10,18:PRINT"NAME ?":LOCATE 14,18:CONSOLE 18,1,14,12:LOCATE 14,
18:INPUT NA$:CONSOLE
660 O=1
670 IF SC>=H(O) THEN GOTO 690
680 O=O+1:IF O>5 THEN GOTO 630 ELSE GOTO 670
690 Q=O+1:GOSUB 790:GOTO 700
700 GOSUB 710:GOTO 630
710 FOR I=1 TO 5
720 LOCATE 11,5+I*2:PRINT USING " ######  m &          &";H(I);H$(I)
730 NEXT
740 RETURN
750 J=6
760 IF SC>=H(J) THEN 780 ELSE J=J+1
770 IF J>100 THEN W=0:RETURN ELSE GOTO 760
780 W=1:Q=J:GOSUB 790:RETURN
790 IF SC=H(Q-1) THEN GOTO 810
800 FOR S=100 TO Q STEP -1:H(S)=H(S-1):H$(S)=H$(S-1):NEXT
810 H(Q-1)=SC:H$(Q-1)=NA$:RETURN
```

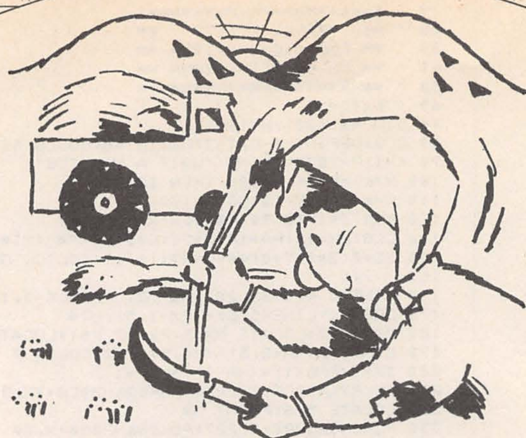
X1

★「エリマキト影」の影さんだけでなく編さんも有名にしたいと思います。「エッ編虫」(東京都豊島区・**根岸良征13**才)…【**影**：のどがイガイガする。**編**：私にさからうと…。**影**：編さん，のどぼとけをくすぐらないでよ。アハン！】

X1/C/D(G-RAM1)用

MOWING OF RICE (イネカリ・ゲーム)

高橋　憲司



●内　容

1984年6月号，X1用の「田植えゲーム」に引き続き，ごんべえさんは，実った稲を，トラクタ(？)でかり取ることになりました。

●遊びかた

テン・キーの[2][4][6][8]か，または，ジョイ・スティックで，トラクタを動かします。1回キーを押すと，そのままその方向に動き続けます。

木にぶつかって，クラッシュするか，パワーが“0”になると，ゲーム・オーバーです。

最初〘0面〙は，小手調べで，8面まであります。さあ，がんばって稲をかってください。

●プログラムについて

プログラム中の↓←→↑は，POKE&H01A2,&HB7とやると，[ESC]キーを1回押すごとに，カーソル・キーを押すとでます。

CHECKER FLAG

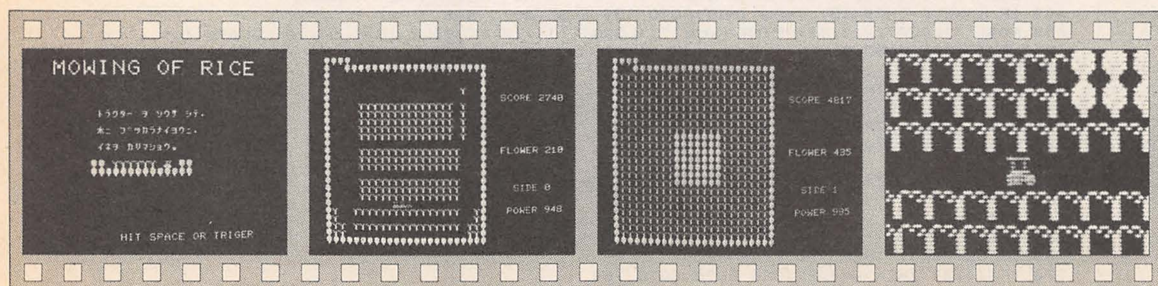
影：田植えをしたあとは，ちゃんと，イネかりをしなければなりません。感心させられるゲームですね。

編：そう。仕事では，いつも私が影さんのかり取りばっかり。自分でまいた種は，自分でかり取らなければね。

影：だから，こうしてイネカリ・ゲームやってまーす。

《第1表》変数表

SC	スコア(得点)
M	面数
S	ジョイ・スティックの方向
SS	テン・キーの方向
P	残りの稲の数
X	トラクタのX座標
Y	トラクタのY座標
VX	Xの増分
VY	Yの増分
J$	トラクタのキャラ



《写真1》タイトル画面です

《写真2》小手調べの面。うまくかれるかな？

《写真3》1面目の画面。まん中に木があります

《写真4》イネをかるトラクタ。順調ですね

★そぼくな質問①**影**：×××！**一同**：バカ！　の一同には影さんも入るのですか？（長野県諏訪市・**原　光宏**12才）……【**編**：普通なら，入らないと思うのですが，影さんの場合，自分で自分をバカと言ってはよろこんでます。】

```
10 '―――――――――――――― ｼｮｷ 1
20 CLS4:INIT:SC=0:M=0:J$="A":P=484:SCREEN0,0
30 GOSUB"PCG":GOSUB"TITEL"
40 LOCATE12,8:COLOR1:CSIZE3:CGEN:PRINT#0"ｺﾃｼﾗﾍﾞ":PAUSE20:CSIZE0:CGEN1
50 GOTO "ｼｮｷ 2"
60 '―――――――――――――― MAZE
70 LABEL" 1"'ЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖ 1 ЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖ
80 LINE(10,10)-(16,16),"#",7,BF
90 P=435:RETURN 360
100 LABEL"2" 'ЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖ 2 ЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖ
110 LINE(12,4)-(12,21),"#",7
120 P=466:RETURN 360
130 LABEL"3"'ЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖ 3 ЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖ
140 LINE(12,6)-(12,19),"#",7:LINE(6,12)-(19,12),"#",7
150 P=457:RETURN 360
160 LABEL"4"'ЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖ 4 ЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖ
170 LINE(5,6)-(10,19),"#",7,B:LINE(15,6)-(20,19),"#",7,B:LOCATE6,19:PRINT"$$$$":
LOCATE16,6:PRINT"$$$$"
180 P=420:RETURN 360
190 LABEL"5"'ЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖ 5 ЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖ
200 LINE(5,5)-(9,9),"#",7,BF:LINE(10,10)-(14,14),"#",7,BF:LINE(15,5)-(19,9),"#",
7,BF
210 LINE(5,15)-(9,19),"#",7,BF:LINE(15,15)-(19,19),"#",7,BF
220 P=359:RETURN 360
230 LABEL"6"'ЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖ 6 ЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖ
240 LINE(5,5)-(12,20),"#",7,B:LINE(14,5)-(21,20),"#",7,B:LOCATE12,12:PRINT"$↓←$"
:LOCATE21,12:PRINT"$↓←0"
250 P=400:RETURN 360
260 LABEL"7"'ЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖ 7 ЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖ
270 LINE(3,6)-(14,17),"#",7:LINE(3,17)-(14,6),"#",7:LINE(18,6)-(20,17),"#",7,BF:
LOCATE17,7:PRINT"#↓←#"
280 P=422:RETURN 360
290 LABEL"8"'ЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖ 8 ЖЖЖЖЖЖЖЖЖЖ
300 LINE(4,12)-(9,15),"#",7,BF:LINE(4,16)-(4,21),"#",7:LINE(11,12)-(15,21),"#",7
,B:LINE(17,12)-(21,21),"#",7,B:LOCATE15,16:PRINT"$↓←$":LOCATE21,16:PRINT"$↓←$土金金
#"
310 P=405:RETURN 360
320 LABEL"ｼｮｷ 2"'――――――――――――――ｼｮｷ2
330 COLOR7:SCREEN0,0:CLS:CGEN1:J$="A":LINE(1,1)-(24,24),"#",7,B:LINE(2,2)-(23,23
),"$",7,BF
340 LOCATE1,0:PRINT"####↓←←←←#  #"
350 ON M GOSUB 70,100,130,160,190,230,260,290,820
360 VX=0:VY=0:X=2:Y=1
370 INIT:PLAY"V13O4G3C1R0C1G3C1R3G1F1D1E1C1":TIME=0
380 '―――――――――――――― ﾒｲﾝ
390 S=STICK(1):SS=STICK(0)
400 IF S=4 OR SS=4 THEN VX=-1:VY=0:J$="B"
410 IF S=6 OR SS=6 THEN VX=+1:VY=0:J$="C"
420 IF S=8 OR SS=8 THEN VX=0:VY=-1:J$="D"
430 IF S=2 OR SS=2 THEN VX=0:VY=+1:J$="A"
440 X=X+VX:Y=Y+VY:IF CHARACTER$(X,Y)="#" THEN GOSUB"END"
450 IF CHARACTER$(X,Y)="$"THEN SC=SC+10:P=P-1
460 LOCATEX,Y:COLOR7:CGEN1:PRINT J$:LOCATEX-VX,Y-VY:PRINT" "
470 CGEN0:LOCATE27,5:COLOR4:PRINT"SCORE";SC
480 IF TIME>1000 THEN GOTO"END"
490 LOCATE28,20:COLOR6:PRINT"POWER";1000-TIME
500 LOCATE27,12:COLOR5:PRINT"FLOWER";P
510 LOCATE29,17:COLOR3:PRINT"SIDE";M
520 IF P=<0 AND M<11 THEN GOTO"CLR"
530 IF P<=0 AND M=11 THEN GOTO"ｼｮｷ 2"
540 GOTO390
550 LABEL"CLR"'――――――――――――――ｸﾘｱ
560 INIT:PLAY"V13O5C3G3A3B3O6C1":M=M+1:V=TIME:SC=INT(100-(TIME/2)*2+SC):CLS
570 LOCATE10,6:CSIZE3:COLOR4:PRINT#0"SIDE";M:PAUSE20:CSIZE0:IF HI<SC THEN HI=SC
580 CLS:CGEN1:GOTO"ｼｮｷ 2"
590 LABEL"END"'――――――――――――――END
600 LOCATEX,Y:COLOR7:CGEN1:PRINT "E":LOCATEX-VX,Y-VY:PRINT" "
610 SOUND6,10:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND13,0:SOUND12,20:SOUND11,0:PAUSE20:SOUND8,0
:CGEN:CLS
620 LOCATE10,6:CSIZE3:COLOR2:PRINT#0"GAME OVER":CSIZE0
630 LOCATE15,10:COLOR4:PRINT"SCORE";SC:PAUSE20:RUN
640 LABEL"PCG"'――――――――――――――PCG
650 SCREEN0,0:CGEN1
660 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
670 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("004141004141000003E7F7F3E7F7F1C1C3E3E222222221C1C")
680 DEFCHR$(36)=HEXCHR$("000000000000000000C62958181818180 0C62958181818")
690 DEFCHR$(35)=HEXCHR$("0000000000000000000008482A1C181818 3C7636546224 0000")
700 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("0000000000E6E6E003F12123EFFFF6F000000003EF19501")
710 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("000000000707676 00FC48487CFFFFF6000000007C8FA980")
720 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("00008282008282003838FEFE7CFEFE7C383844444444447C7C")
730 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("000E06022030380 0C0FE7E3E3E3F3F03C0B05824120 90503")
740 LABEL"TITEL"'――――――――――――――ﾀｲﾄﾙ
750 CGEN:CLS:LOCATE6,2:COLOR4:CSIZE3:PRINT#0"MOWING OF RICE":CSIZE0
760 LOCATE12,8:COLOR5:PRINT"ﾄﾗｸﾀｰ ｦ ｿｳｻ ｼﾃ.↓↓←←←←←←←←←←←←←←←←ﾎﾆ ﾌﾞﾂｶﾗﾅｲﾖｳﾆ."
770 LOCATE12,12:COLOR5:PRINT"ｲﾈｦ ｶﾘﾏｼｮｳ｡"
780 LOCATE15,23:COLOR2:CGEN:PRINT"HIT SPACE OR TRIGER"
790 LOCATE11,14:CGEN1:COLOR7:PRINT"## $$$$$$ B ##↓←←←←←←←←←←←←←←←←##############"
800 T=STRIG(1):TT=STRIG(0):IF T=-1 OR TT=-1 THEN GOTO 810 ELSE GOTO 800
810 CLS:CGEN1:RETURN 40
820 'ЖЖЖЖЖЖЖЖ CLEAR ЖЖЖЖЖЖЖЖ
830 INIT:PLAY"V13O5C3R0C1F5R0C1F1G1A1G1F1G3R0G1O6C5:O4C3R0C1F5R0C1F1G1A1G1F1G3R0
G1O5C5"
840 CLS:CGEN1:LINE(0,4)-(39,20),"#",7,B
850 CGEN:LOCATE3,7:COLOR5:PRINT"ﾂｲﾆ.8ﾒﾝｦ.ｺｴﾏｼﾀ｡↓↓←←←←←←ｵﾒﾃﾞﾄｳ !!"
860 LOCATE13,14:COLOR4:CONSOLE14,1,1,37:INPUT "ﾅﾝﾒﾝｶﾗ.ｼﾏｽｶ?";MM
870 IF MM>0 AND MM<9 THEN CLS:M=MM:CONSOLE:GOTO"ｼｮｷ 2"
880 GOTO 860
```

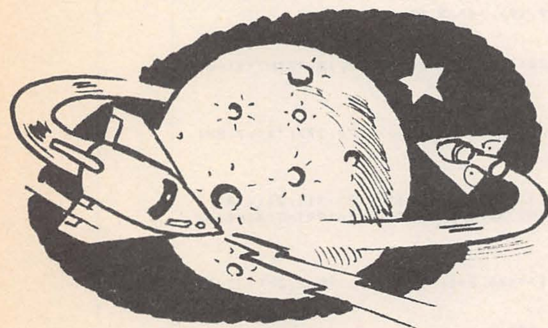
X1

★ＯＦコーナーへ質問①女性だったらだれでものるんですか？(愛知県名古屋市・**ゆみこ14才**)……【**編**:そんなことはないですよ。**影**:女の子のハガキをいつもにぎりしめてるじゃない。**編**:影さんその手は？**影**:えっ？ギューッ！】

JR-800用

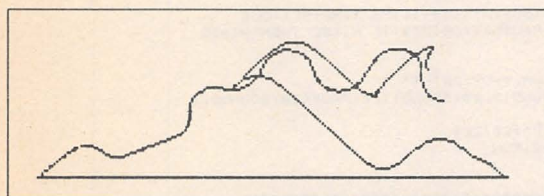
ACL M-J 8

下原 登志一

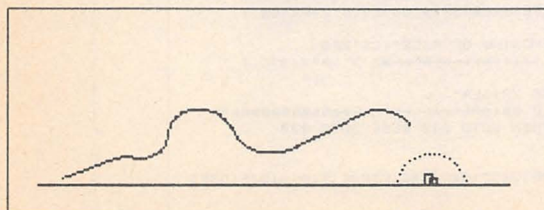


HOW TO PLAY

このゲームは移植ですが，プログラムと内容に少し手を加えています。④と⑥で自分のミサイルを左右に操つり，上下左右のかべのいずれかに，相手のミサイルをぶつけてください。あまり近くにいると，自分もやられてしまいますよ。



《写真1》敵をうまく誘導してカベにぶつける頭悩ゲーム



《写真2》2面目はビルを撃破，バリアをぬけられるか？

2面目は都市（ただのビルかな？）のバリアのすきまを通り，ミサイルを命中させてください。ただし，2面目は自分の軌跡の上は通れません。

なお，バリアの大きさ，間隔を変えるには，410〜440をいじってみてください。

★

ACLM-J 8のプログラム・リスト

```
5 TITLE"ACLM-J8":RAD:CLS:POKE&H8
9,1
10 DEFSNG A,B,M,R,T,X,Y:X=2:Y=60
:A=189:B=Y:FOR LI=0 TO 191:PSET(
LI,61):NEXT
20 PSET(X,Y):PSET(A,B):R=.7
30 PA=-1:PB=-1
40 LOCATE6,3:PRINT"START PUSH AN
Y KEY":SOUND69,10
50 IF INKEY$="" THEN 50
60 LOCATE6,3:PRINTSPC(18)
70 G$=INKEY$(0)
80 IF G$="4" THEN R=R+.1
90 IF G$="6" THEN R=R-.1
100 PX=COS(R):PY=SIN(R):IF (X<2)
+(X>188)+(Y<2)+(Y>60)=-1 THEN 18
0
110 IF PP=1 THEN PRESET(X,Y):XA=
X:YA=Y:X=X+PX:Y=Y-PY:IF POINT(X,
Y) THEN 180ELSEPSET(XA,YA):PSET(
X,Y):GOTO160
120 X=X+PX:Y=Y-PY:PSET(X,Y)
130 PA=PA-((X>A)-(X<A))/10:PB=PB
-((Y>B)-(Y<B))/10:PA=PA-((PA<-1)
-(PA>1))/10:PB=PB-((PB<-1)-(PB>1
))/10
140 IF (A<1)+(A>189)+(B<1)+(B>63
)=-1 THEN 220
150 A=A+PA:B=B+PB:PSET(A,B)
160 IF (INT(X)=INT(A))*(INT(Y)=I
NT(B))=1 THEN 180
170 GOTO70
180 IF (ABS(X-A)<3)*(Y>54)*(PP=1
) THEN 290
190 SOUND22,10:SOUND11,20
200 FOR I=1 TO 21:X0=X:Y0=Y:GOSU
B450:SOUND85,10:NEXT
210 SOUND15,100:LOCATE6,3:PRINT"
CRASH! GOOD LUCK.":FOR I=0 TO 50
0:NEXTI:POKE&H89,0:RUN
220 SOUND22,20:SOUND18,20
230 FOR I=1 TO 21:X0=A:Y0=B:GOSU
B450:SOUND145,10:NEXT
240 IF ABS(X-A)+ABS(Y-B)<15 THEN
 180
250 SOUND69,10:FOR B=0 TO 3:LOCA
TE6,3:PRINT"VERY NICE PLAY!":SOU
ND44,30:LOCATE6,3:PRINTSPC(15):N
EXT:X=2:CLS
260 A=INT(RND(1)*60)+110
270 B=60:FOR LI=0 TO 191:PSET(LI
,B):NEXT:X0=A-3:Y0=B:X1=A:Y1=B-5
:GOSUB320:X0=A-1:Y0=B:X1=A+2:Y1=
B-3:GOSUB320
280 GOSUB400:PP=1:GOTO70
290 SOUND69,20:SOUND11,40
300 FOR I=1 TO 26:X0=A:Y0=B:GOSU
B450:SOUND10,50:NEXT
310 FOR B=1 TO 3:FOR I=0 TO 4:SO
UND85,10:LOCATE6,3:PRINT"VERY NI
CE PLAY!!":NEXTI:LOCATE6,3:PRINT
SPC(16):SOUND1,30:NEXTB:RUN
320 REM BOX
330 FOR IB=X0 TO X1 STEP SGN(X1-
X0)
340 PSET(IB,Y0):PSET(IB,Y1)
350 NEXT
360 FOR IB=Y0 TO Y1 STEP SGN(Y1-
Y0)
370 PSET(X0,IB):PSET(X1,IB)
380 NEXT:X=10
390 RETURN
400 REM SEALED
410 DEG:FORI=15TO165STEP8
420 X2=-15*COS(I)+A
430 Y2=-20*SIN(I)+B+6
440 PSET(X2,Y2):NEXT:RAD:RETURN
450 REM CRASH
460 M1=RND(1)*10-6:M2=RND(1)*10-
6:XM=X0+M1:YM=Y0+M2:IF (YM<0)+(X
M<0)=-1 THEN RETURN
470 PSET(XM,YM):RETURN
```

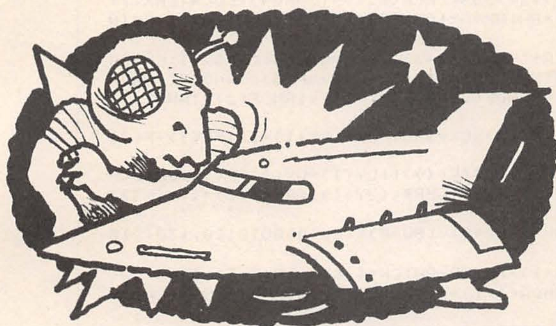
★やった，70円拾った！これでこの前拾った280円と合わせてベーマガが買える。まてよ，ハガキを出すにはあと40円。がんばらねば。（青森市・柳の田んぼ12才）……【**影**：投稿するには，あと170円くらいかな？**編**：すぐワをかける。】

PC-8201用

GALACTIC ARMY

和田　吉樹





§はじめに

あのギャラクシアン・タイプのゲームをＰＣ－8201の液晶ディスプレイでやってみようと思い，わずかな時間を利用してこつこつと作りました。キャラクタもきれいで，スピードもこの程度ならけっこう楽しめると思います。

§ゲームの説明

[S]キーでスタート，カーソル・キーで左右に移動，スペース・キーでミサイル発射です。

エイリアンは，左右のはしから１匹ずつ飛来攻撃してきます。ミサイルを撃ってくるだけでなく，体当たりも仕かけてきます。飛来攻撃中のエイリアンをやっつけるのは少し難しいので，注意してください。旗艦は編隊で一番はしになり，かつその下に何もいない場合にしか攻撃してこないので，得点を高くしてあります。

手持ちの宇宙船は３機あり，３面クリアするごとに１機増えます。全部やられると，ゲーム・オーバーです。

§プログラムについて

プログラムには，論理式を大量に使っているので，少々わかりにくくなっています。入力するときは，まちがえないようにしてください。

また１行が非常に長く，ＬＩＳＴ命令では画面からはみ出してしまうものもあるので，修正したいときにはＥＤＩＴ命令を使ってください。

キー入力にはＩＮＫＥＹ＄を使用していないので，移動しながら撃ち続けることができます。

350行以降はキャラクタ・データで，かきかえることによってキャラクタを変更できます。

参考にしたもの

「ギャラクシアン」 ©㈱ナムコ

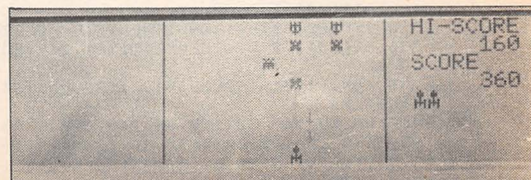


by Lちゃん

評…こっちに向かってくるぞー。広告も載るかな？（影）



《写真１》なかなか本物指向のデモ画面からスタート



《写真２》移動しながら撃ってくる手ごわいエイリアン

CHECKER FLAG

Dr.D：ほとんどマルチ・ステートメントの山だが，高速化のためなので，しかたないだろう。

編：でもなかなかすごいプログラムですね。これぐらいになると，フロチャートがないとプログラムがどうなっているのか，わかりませんね。

Dr.D：ＳＯＵＮＤの使いかたを，もう少し研究してくれたまえ。

★ワンテク集…PC－1251バージョン３の人は，CALL＆7000から＆7008までか，＆7047，＆11E2，28525から28553までか，＆702Aと＆703Aとやってみるといろんな音がでます。（兵庫県神崎郡・青田容明14才）……【影：♪】

GALACTIC ARMYのプログラム・リスト

```
10 CLEAR256,61970!:DEFINTA-Z:DIMF(3),A(3,8),UX(3),UY(3),AL$(3),U$(1),C$(6):T$="
"+CHR$(30)+CHR$(29)+CHR$(132):U$(1)=" "+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(144):M$=" "+CHR$(
131)+" ":C$(1)=" "+CHR$(31)+STRING$(2,29)+CHR$(139)
20 C$(2)=LEFT$(C$(1),4)+CHR$(137):C$(3)=LEFT$(C$(1),4)+CHR$(135):C$(4)=" "+CHR$(
31)+CHR$(139):C$(5)=LEFT$(C$(4),2)+CHR$(137):C$(6)=LEFT$(C$(4),2)+CHR$(135):AD!=
61970!:GOSUB330
30 GOSUB290:CLS:S=0:SC=1:LF=3:LOCATE30,0:PRINT"HI-SCORE":LOCATE30,2:PRINT"SCORE"
:LOCATE32,1:PRINTUSING"######";HS:FORI=0TO63:PSET(71,I):PSET(168,I):NEXTI
40 AL$(1)="    "+CHR$(138)+"  "+CHR$(138)+"    ":AL$(2)="  "+STRING$(6,136)+"  ":A
L$(3)=" "+STRING$(8,134)+" ":FORI=1TO3:FORJ=1TO8:A(I,J)=0:NEXTJ,I:A(1,3)=1:A(1,6
)=1:FORI=2TO7:A(2,I)=1:NEXTI:FORI=1TO8:A(3,I)=1:NEXTI
50 LOCATE32,3:PRINTUSING"######";S:LOCATE30,4:PRINTSPACE$(8)+STRING$(8,29)+STRIN
G$(LF-1,131):P$=LEFT$(STRING$((SC-1)MOD16,145)+SPACE$(16),16):LOCATE30,6:PRINTLE
FT$(P$,8):LOCATE30,7:PRINTRIGHT$(P$,8);:FORI=0TO7:LOCATE12,I:PRINTSPACE$(16);:NE
XTI
60 LOCATE16,2:PRINT"SCENE";SC:LOCATE17,4:PRINT"READY":TF=0:F(1)=0:F(2)=0:F(3)=0:
BU=0:CF=0:MX=18:AX=15:AH=-1:FORI=0TO2000:NEXTI:LOCATE12,2:PRINTSPACE$(16):LOCATE
12,4:PRINTSPACE$(16)
70 FORI=0TO2:LOCATE15,I:PRINTAL$(I+1):NEXTI:LOCATE18,7:PRINTM$;:GOSUB340
80 MX=MX-(MX<25)*SGN(PEEK(65109!)AND8)+(MX>12)*SGN(PEEK(65109!)AND4):LOCATEMX,7:
PRINTM$;:AH=(((AX+AH<12)OR(AX+AH>18))*2+1)*AH:AX=AX+AH:FORI=0TO2:LOCATEAX,I:PRIN
TAL$(I+1):NEXTI
90 IFCF=0THEN110ELSELOCATECX,CY:PRINTC$((CA+(CH+1)/2*3));:CX=CX+CH:CY=CY+1:CH=CH
+CH*2*(RND(1)<.2):IFCY=7ORCX<13ORCX>26THEN150ELSEI=-(F(1)+F(2)+F(3)<3ANDCY<6ANDA
BS(CX-MX)<5ANDRND(1)<.6):J=-(F(1)=0)-(F(1)=1ANDF(2)=0)*2-(F(1)=1ANDF(2)=1ANDF(3)
=0)*3
100 F(J)=I:LOCATECX,CY+1:PRINTCHR$(144*I);:UX(J)=CX*I:UY(J)=(CY+1)*I:IFF(1)+F(2)
+F(3)=0THEN160
110 FORJ=1TO2:FORI=1TO3:LOCATEUX(I),UY(I):PRINTU$(F(I));:UY(I)=UY(I)+F(I):BU=BU-
(UX(I)=MX+1ANDUY(I)>6)*F(I):LOCATEUX(I),UY(I):PRINTCHR$((UY(I)>6ANDF(I)=1)*(-32)
);
120 F(I)=F(I)+(UY(I)>6ANDF(I)=1):NEXTI,J:ON1-(CF=0)-(BU>0)-(BU>0)GOTO160,130,210
,210
130 CF=-(RND(1)<.7):FORI=1-(AH=1)*7TO8+(AH=1)*7STEP-AH:CN=I:CA=-(A(3,I)=1)*3-(A(
3,I)=0ANDA(2,I)=1)*2-(A(3,I)=0ANDA(2,I)=0ANDA(1,I)=1):CY=CA-1:I=I-AH*7*SGN(CA):N
EXTI:CX=AX+CN:CH=-AH:IFCF=0THEN160
140 AL$(CA)=LEFT$(AL$(CA),CN)+" "+RIGHT$(AL$(CA),9-CN):LOCATECX,CY:PRINTCHR$(141
-CA-CA):A(CA,CN)=0:GOTO160
150 IFCX=MX+1THEN210ELSELOCATECX,CY:PRINT" ";:CF=0:AL$(CA)=LEFT$(AL$(CA),CN)+CHR
$(140-CA-CA)+RIGHT$(AL$(CA),9-CN):A(CA,CN)=1
160 ONSGN(PEEK(65108!)AND32)-(TF=0)-(TF=0)+1GOTO170,170,80:TF=1:TX=MX+1:TY=6:LOC
ATETX,TY:PRINTCHR$(132)
170 IFCF=1ANDTX=CXANDTY=CYTHEN230ELSELOCATETX,TY:PRINTT$:TY=TY-1
180 IFCF=1ANDTX=CXANDTY=CYTHEN230ELSEI=-(TY<3)*(TY+1):J=-(TX-AX>0ANDTX-AX<9)*(TX
-AX):IFA(I,J)=1THEN240ELSELOCATETX,TY:PRINTT$:TY=TY-1
190 IFCF=1ANDTX=CXANDTY=CYTHEN230ELSEI=-(TY<3)*(TY+1):J=-(TX-AX>0ANDTX-AX<9)*(TX
-AX)
200 IFA(I,J)=1THEN240ELSELOCATETX,TY:PRINTCHR$((TF=1ANDTY>0)*32+32):TF=-(TF=1AND
TY>0):GOTO80
210 LOCATEMX+1,7:FORI=1TO10:PRINTCHR$(133);CHR$(29);:SOUND7900,3:PRINTCHR$(130);
CHR$(29);:SOUND9300,5:PRINTCHR$(32);CHR$(29);:NEXTI:CF=0:A(CA,CN)=1:AL$(CA)=LEFT
$(AL$(CA),CN)+CHR$(140-CA-CA)+RIGHT$(AL$(CA),9-CN)
220 FORI=1TO1000:NEXTI:TF=0:F(1)=0:F(2)=0:F(3)=0:LF=LF-1:IFLF=0THEN270ELSE50
230 CF=0:S=S-(CA=1)*300-(CA=2)*80-(CA=3)*60:GOTO250
240 A(I,J)=0:AL$(I)=LEFT$(AL$(I),J)+" "+RIGHT$(AL$(I),9-J):S=S-(I=1)*80-(I=2)*40
-(I=3)*30
250 LOCATETX,TY:PRINTCHR$(140);CHR$(29);CHR$(141);:SOUND6400,1:SOUND9300,2:PRINT
CHR$(29);CHR$(142);CHR$(29);CHR$(143);CHR$(29);CHR$(32):TF=0:LOCATE32,3:PRINTUSI
NG"######";S:K=CF:FORI=1TO3:FORJ=1TO8:K=K+A(I,J):NEXTJ,I:IFK>0THEN80
260 FORI=1TO1000:NEXTI:LOCATE18,3:PRINT"GOOD":SOUND9394,7:SOUND9394,7:SOUND7456,
5:SOUND5586,8:SOUND6642,5:SOUND6269,25:LOCATE18,3:PRINT"NEXT!":FORI=1TO600:NEXTI
:SC=SC+1:LF=LF-(SCMOD3=1):GOTO40
270 FORI=1TO2000:NEXTI:LOCATE17,2:PRINT"G A M E":LOCATE17,4:PRINT"O V E R":SOUND
2954,28:SOUND2793,25:SOUND3134,10:SOUND3516,8:SOUND3728,6:SOUND4184,5:SOUND4697,
6:SOUND3134,17:SOUND3516,10:IFS>HSTHENHS=S
280 GOTO30
290 SCREEN0,0:CLS:FORI=0TO63:PSET(168,I):NEXTI:PRINT"     WE ARE THE GALAXIANS":P
RINT"    MISSION: DESTROY ALIENS":PRINT"  ** SCORE ADVANCE TABLE **":PRINT"    CON
VOY  CHARGER"
300 PRINT"    ";CHR$(138);"  80      300   PTS":PRINT"    ";CHR$(136);"  40        80
   PTS":PRINT"    ";CHR$(134);"  30       60   PTS"
310 LOCATE29,1:PRINT"BEAM":LOCATE32,2:PRINT"[";CHR$(146);"] [";CHR$(147);"]":LOC
ATE29,3:PRINT"MISSILE":LOCATE35,4:PRINT"[  ]":LOCATE29,5:PRINT"START":LOCATE36,6
:PRINT"[S]"
320 IFPEEK(65104!)AND2THENRETURNELSE320
330 READJ:IFJ<0THENPOKE65216!,242:POKE65215!,18:RETURNELSEPOKEAD!,J:AD!=AD!+1:GO
TO330
340 FORI=1TO10:SOUND3516,1:SOUND3134,1:NEXTI:SOUND1660,5:SOUND1567,5:SOUND1479,2
0:RETURN
350 DATA0,240,38,127,38,240,0,0,0,60,0,0,56,68,130,130,68,56,0,58,28,58,28,58,0,
92,56,92,56,92,0,54,60,26,60,54,0,108,60,88,60,108,0,30,36,126,36,30,0,120,36,12
6,36,120,0,56,68,68,56,0,186,84,162,138,84,186
360 DATA178,64,8,32,4,154,0,4,32,8,64,0,0,0,32,126,32,0,0,255,17,10,10,4,119,99,
85,119,119,119,119,119,119,85,99,119,-1
```

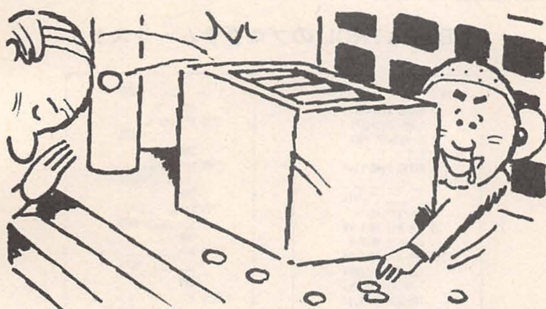
★X 1 turboがでたってことは，ブルドックやカブリオレもでるのかな？（千葉県市川市・PINGUN）……【**編**：影さん，その仕事まだ？**影**：う～ん。**編**：影さんにもターボつけようかな？**影**：ピシューン!!**編**：あっ，暴走！】

FX-702用

氷川神社物語

オーチン ハラショー

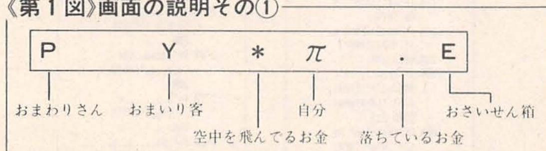




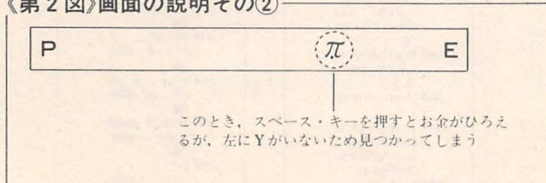
STORY

85年1月1日，君は，埼玉県内初詣のメッカともいえる大宮氷川神社に出かけたのである。しかし，君の目的は新年のおまいりだけではない。なんと，ひとの投げたおさいせんを拾って，こずかいにしようとするのであった。しかし，そんなことをおまわりさんが見のがすはずはない。おまわりさんの目をごまかして，君はおさいせんをねこばばできるか!?

《第1図》画面の説明その①



《第2図》画面の説明その②



GAME

このゲームは，初詣をシミュレートしたゲームである（ちょっと人が少ないが)。1と3を交互に押して〝π″(君自身）を操つり，〝*″(空中を飛んでいるお金）や〝.″(落ちているお金）をスペース・キーでキャッチすればOK！ しかし，君の左に人〝Y″がいないと，おまわりさん〝P″に見つかってしまい，GAME OVERになっちゃう。もちろん，空中のお金を取ったほうが点になるが，くれぐれもご用心を!!

アイデアを与えてくれた鈴木4号に，感謝。

氷川神社物語のプログラム・リスト

```
P0: 461 STEPS
 10 WAIT 50:PRT "ZE
    NIHIROI GAME"
 20 VAC :X=10:WAIT
    0
 30 PRT CSR 0;"P";C
    SR 18;"E";CSR X
    ;"π"
 40 IF K≠0;PRT CSR
    K;"*"
 50 IF L≠0;PRT CSR
    L;"."
 60 IF M≠0;PRT CSR
    M;"Y"
 70 IF KEY="1";IF X
    >1;X=X-1
 80 IF KEY="3";IF X
    <17;X=X+1
 90 IF KEY=" " THEN
     300
100 IF M≠0 THEN 200
110 IF RAN#<.3;M=IN
    T (RAN#*14)+1
120 IF K≠0;K=K+1:IF
     K≥17-RAN#*5;A=
    K:K=0:IF RAN#<.
    2;L=A
130 GOTO 30
200 IF RAN#<.5;M=0:
    GOTO 120
210 IF K=0;K=M
220 GOTO 120
300 IF X=L THEN 400
310 IF X≠K THEN 120
320 IF M≥X THEN 500
325 IF M=0 THEN 500
330 S=S+100:K=0:GOT
    O 120
400 IF M=0 THEN 500
405 IF X≤M THEN 500
410 S=S+10:L=0:GOTO
     120
500 FOR I=0 TO INT
    (X/2)
510 PRT CSR I*2;"R"
520 PRT CSR I*2+1;"
    P"
530 NEXT I:WAIT 50:
    PRT "GAME OVER
    !"
540 PRT "YOUR SCORE
     IS";S
```

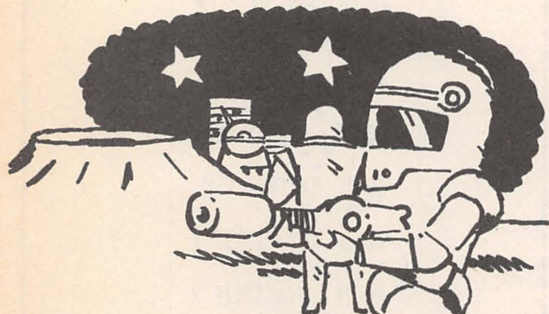

★ワンテク集…SC−3000でCALL＆H5F04とすると画面が変化する。04を01, 02, 03などとするといろいろ変化するよ！（和歌山県新宮市・村上　健14才）……【編：いろんなワンテク集が送られてます。みんな，がんばって！】

PB-100＋RAMパック用

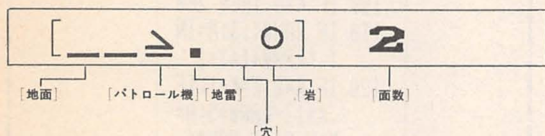
PB-PATROL



藤本 浩一郎



PLAY



パトロール機を①と②で左右に動かし，地雷や穴をⓏでジャンプ，岩をⓍで撃ちます。発射した弾は見えませんが，パトロール機から前に2ケタ以内に岩があれば全部破壊されて地面になります。6エリアからスペシャルフラッグ“sP”が出ますが，ある取りかたをしなければ取れません。岩は50点，sPは800点で，1ケタすすむごとに＋10点です。

27エリア全部を終了したら，10エリアから再びプレイです。自分は1機で，一度やられるとゲーム・オーバーです。

㊙テクニック

①－≧－■㊧
　こういう場合

②－≧■×－
　地雷または穴の一つむこうにある岩をこわす

③－■－－－（→）
　そしたら，すぐにジャンプ

※岩はジャンプしているときは破壊できない



《写真1》うまく穴をよけてね

《写真2》失敗して穴に落ちてしまった。がんばれパトロール隊!!

《第1表》ジャンプ法 ※下の表の他にもまだ飛びかたはある。

そうさ手順	結　　果
Ⓩ②②	四つまで穴，地雷を飛ぶ
Ⓩ②	三つ　〃
Ⓩ	二つ　〃
Ⓩ①	一つ　〃
Ⓩ①①	ジャンプをして，地面といっしょに動く

PB-PATROLのプログラム・リスト

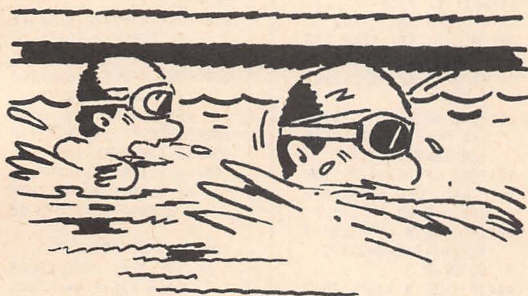
```
P0
   2 GOSUB #1:PRINT
     " PB- Patrol";
   5 IF KEY="" THEN
     5
  10 PRINT :VAC :$="
     --  - - -- -- -
     -- ---- _":J=1:
     K$="≧":L=1
  20 FOR A=1 TO 6:B$
     (A)="_":NEXT A
 200 FOR A=1 TO 6:B$
     (A)=B$(A+1):NEX
     T A:I=I+1:R=R+1
     :B$(6)=MID(R,1)
 205 IF KEY="X":GOSU
     B 2000
 210 IF KEY="2":IF J
     ≠6;J=J+1
 211 IF KEY="2":IF B
     $(J-1)≠"_":IF B
     $(J-1)≠"P" THEN
      1000
 215 IF KEY="1":IF J
     ≠1;J=J-1
 226 IF KEY="Z":IF K
     $="≧":K$="+":N=
     3
 227 N=N-1:IF N=0:K$
     ="≧"
 230 FOR A=1 TO 6:PR
     INT CSR A;B$(A)
     ::NEXT A
 240 PRINT CSR 0:"["
     :CSR J;K$;CSR 7
     ;"]":L;
 250 IF K$="≧":IF B$
     (J)≠"_":IF B$(J
     )≠"s":IF B$(J)≠
     "P" THEN 1010
 260 IF B$(J)="o" TH
     EN 1010
 280 IF R=20:R=0:L=L
     +1:GOTO 2000+I
 290 GOTO 200
1000 IF B$(J-1)="s":
     B$(J-1)="_":B$(
     J)="_":M=M+800:
     GOTO 215
1005 IF K$="+":IF B$
     (J-1)≠"o" THEN
     215
1010 PRINT CSR J;"*"
     ::GOSUB #1:PRIN
     T :PRINT "_Game
     _Over!_"::GOSUB
     #1
1020 PRINT :PRINT "S
     core":M+I*10:GO
     TO 2
2000 IF K$="+":RETUR
     N
2001 IF B$(J)="o":B$
     (J)="_":PRINT C
     SR J;"≧X"::M=M+
     50:GOSUB #1
2002 IF B$(J+1)="o":
     B$(J+1)="_":PRI
     NT CSR J+2;"x":
     :M=M+50:GOSUB #
     1
2003 RETURN
2020 $="____  -- - -
     ---o___":GOTO
     200
2040 $="__ o__ _ __o
     _o   __":GOTO
     200
2060 $="_ _ _   _ _
     _o__":GOTO
     200
2080 $="_ooo o_o
     _  _  _":GOTO
     200
2100 $="___o__o__o__
     oosP  _":GOTO
     200
2120 $="__   __ _ o
     o_o oo__":GOTO
     200
2140 $="_._._._._._.
     ._._._.o":GOTO
     200
2160 $="_._ o._.o _.
     ._o._.oo":GOTO
     200
2180 $="_ooo.o_o.o.
     _oo.oooo":GOTO
     200
2200 $="_....._o.o o.
     o_.o._sP":GOTO
     200
2220 $="_oo.oooo.ooo
     sPooo oo":GOTO
     200
2240 $="___ ..._....
     _....o_ :GOTO
     200
2260 $="__ooo.__oo_os
     P.sP.sP.":GOTO
     200
2280 $="._._sPo    _
     ...._ooo":GOTO
     200
2300 $="_o.o.o_o
     _o.o.o_o":GOTO
     200
2320 $="     _   _
     _   _sPo":GOTO
     200
2340 $="_ o  _sP  ..
     _o o_o o":GOTO
     200
2360 $="_oooo.._ooo _
     o_o _o_":GOTO
     200
2380 $="o.o.._._.o_
     _sPo..":GOTO
     200
2400 $="_oo_..._o_.o.
     _ o o _o":GOTO
     200
2420 $="_ _  _   _
     _  _oo":GOTO
     200
2440 $="_ sP_....._o
     o _o osP":GOTO
     200
2460 $="_o o_ o _oo
     csP ._oo":GOTO
     200
2480 $="sP.sP oosPsP
     sPsP o":GOTO
     200
2500 $="_    _ o
     _ _   _":GOTO
     200
2520 $="o._.o.oooo.o
     o.o.o_o.":GOTO
     200
2540 M=M+I*10:I=100:
     L=10:GOTO 2180

P1
  10 FOR P=0 TO 150:
     NEXT P:RETURN
```

PB-100用

Swim

よし，だンゴ食オウ



ゲームについて

[1]と[3]を交互に押して，平泳ぎで50m泳いでください。誤まると，おぼれてしまい，時間のロスとなります。無事に泳ぎきると〝♥♥♥〞と表示され，その後に順位が表示されます。

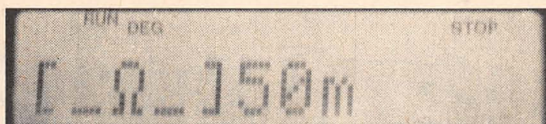
プログラムについて

ゲームをしていたら，一つしかキーを押していないのに両方のキーを押したようになることがあります。これは，始めにキーを押したか押していないか判定し，その後で[1]と[3]をわけて判定しているためです。本当はバグなのですが，こっちのほうがおもしろいので直しませんでした。

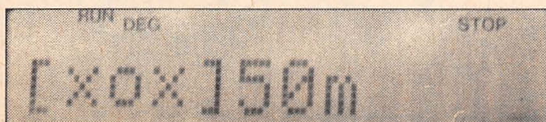
キーは，ちょっとでも長く押すとすぐおぼれてしまいますので，気をつけてください。

Swimのプログラム・リスト

```
P0
   1 PRINT "♦Swim♦"
   5 F=0:M=50:PRINT
     "[GO!]50m";:FOR
      K=0 TO 300:NEX
     T K
  10 PRINT CSR 4;M;"
     m ";CSR 0;"[_Ω_
     ]";
  15 IF KEY≠"1";IF K
     EY≠"3";F=F+1:GO
     TO 15
  20 IF KEY="3" THEN
      100
  30 PRINT CSR 1;".o
     .";:IF KEY≠"3";
     IF KEY≠"1";F=F+
     1:GOTO 30
  40 IF KEY="1" THEN
      100
  50 IF M>0;M=M-1:GO
     TO 10
  60 PRINT CSR 1;"♥♥
     ♥":X=INT ((F-30
     0)/100+1:IF X<1
     ;X=1
  62 IF X>9;X=9
  65 IF X=1;A$="G."
  70 IF X=2;A$="S."
  75 IF X=3;A$="C."
  80 IF X≥4;A$="no."
  90 PRINT X;":";A$;
     "medal":GOTO 5
 100 FOR K=0 TO 5:PR
     INT CSR 1;"+o+"
     ;:FOR Y=0 TO 15
     :NEXT Y
 110 PRINT CSR 1;"xo
     x";:FOR Y=0 TO
     15:NEXT Y:NEXT
     K
 120 R=INT (RAN#*30+
     20:F=F+R:GOTO 1
     0
```



《写真1》さて今回は，実況中継風にせまってみましょう



《写真2》おーっと，いきなりおぼれてしまった！



《写真3》ホーッ，ようやく泳ぎ出しましたね長島さん

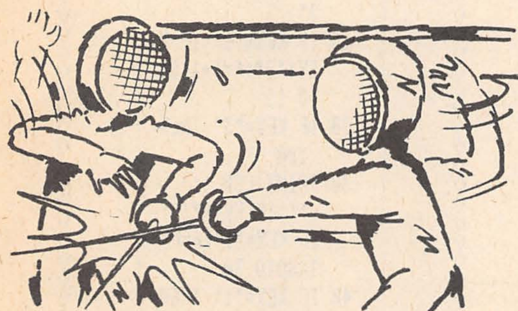
★TRS-80, MZ-80K, SDK-85, TK-80, COMPOBS, PET, LKIT-16, APPLEII…この中で，みんないくつ知ってるかな？（東京都田無市・木村久美子15才）……【編：いくつかな？影：いいクツだろ！】

PC-1245/51用

FENCING



ミラオ・アム



あそびかた

DEF A ではじめると〝HI　SCORE〟,〝何人目か〟を表示してゲーム・スタートです。ハイ・スコアを消したい人は RUN としてください。

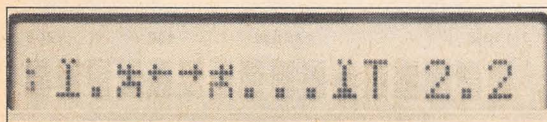
あなたは左です。1 5 9 で，それぞれ下段，中段，上段のかまえになります。7 か Q で攻撃です。敵も攻撃してくるので，剣でよけてください。うまくよけると＋50点ですが，一歩後退します。場外（ピリオド）から出ると，〝OUT〟となって1本とられます。剣でつかれても，1本です。早く，5本とったほうが勝ちです。

パーフェクトで勝つとスコア×TIME，そうでないときは敵との点差×100 がボーナス点となります。

左右にある〝 ▚ 〟は点数塔で，1本とるごとに一つ電燈がつきます。〝T〟はTIMEで0になるとTIME　OVERです。敵を8人やっつけると，〝GIVE　UP〟と出てこれもゲーム・オーバーです。



《写真1》エイヤッと剣を出して相手を倒す



《写真2》敵に1本とられてしまった，負けないぞ！

FENCINGのプログラム・リスト

```
1:CLEAR
5:"A"U=1:S=0: WAIT 150
  : PRINT "    FENCING
  !": PRINT "HI-SCORE:
  ",W
9:WAIT 150: PRINT U,"N
  INME":S=S+100*U:P=65
  ,Q=65,T=0,Y=0,X=6
10:A=20,L=20,M=25,N=30,
  R=0,B=4,C=14,D=4,E=4
  ,F=4,G=4,H=4,I=4,J=1
  4,K=4
15:IF X=0 THEN 140
16:WAIT 0: PRINT "  ...
  ..... T",X:X=X-.2
20:CALL &11E0: POKE &F8
  00+A,102,20,30,20,11
  6: POKE &F805+L,B,C,
  D,E,F
25:POKE &F805+M,G,H,I,J
  ,K: POKE &F805+N,116
  ,20,30,20,102
26:POKE &F805,64,P,126,
  P,64: POKE &F832,64,
  Q,126,Q,64
30:IF INKEY$ ="9" LET B
  =2,C=7,D=2,E=2,F=2:
  GOTO 60
40:IF INKEY$ ="5" LET B
  =4,C=14,D=4,E=4,F=4:
  GOTO 60
50:IF INKEY$ ="1" LET B
  =8,C=28,D=8,E=8,F=8:
  GOTO 60
51:IF INKEY$ ="Q" OR
  INKEY$ ="7" LET L=L+
  5: GOSUB 110:L=L-5:
  GOTO 54
52:GOTO 60
54:IF B=K THEN 57
55:S=S+100:P=P/2+65:T=T
  +1:A=20,L=20,M=25,N=
  30: IF T=5 THEN 150
56:GOTO 60
57:IF A=30 LET P=P/2+65
  ,T=T+1: GOSUB 110:A=
  15,L=15,M=20,N=25
58:A=A+5,L=L+5,M=M+5,N=
  N+5: IF T=5 GOTO 150
60:RANDOM :O= RND 9+U
70:IF O=1 OR O=2 OR O=3
  LET G=2,H=2,I=2,J=7,
  K=2: GOTO 15
80:IF O=4 OR O=5 OR O=6
  LET G=4,H=4,I=4,J=14
  ,K=4: GOTO 15
90:IF O=7 OR O=8 OR O=9
  LET G=8,H=8,I=8,J=28
  ,K=8: GOTO 15
100:IF O>=10 LET M=M-5:
  GOSUB 115
105:M=M+5: IF B=K LET S=
  S+50,A=A-5,L=L-5,M=M
  -5,N=N-5: GOTO 108
106:Q=Q/2+65,R=R+1,A=20,
  L=20,M=25,N=30: IF R
  =5 THEN 150
107:GOTO 15
108:IF A=5 LET Q=Q/2+65,
  R=R+1,A=20,L=20,M=25
  ,N=30: IF R=5 THEN 1
  50
109:GOTO 15
110:POKE &F805+L,B,C,D,E
  ,F: FOR V=0 TO 3:
  NEXT V: RETURN
115:POKE &F805+M,G,H,I,J
  ,K: FOR V=0 TO 3:
  NEXT V: RETURN
140:PAUSE "TIME OVER!!!"
150:IF T>R THEN 159
155:WAIT 150: PRINT " GA
  ME OVER": PRINT "YOU
  R SCORE:",S: GOTO 20
  0
159:WAIT 0: PRINT "  ...
  .....",X: POKE &F805
  ,64,P,126,P,64: POKE
  &F832,64,Q,126,Q,64
160:CALL &11E0: POKE &F8
  14,70,36,30,20,118:
  POKE &F823,64,42,28,
  96,0: FOR Z=0 TO 90:
  NEXT Z
165:IF T-R=5 LET S=S*X:
  WAIT 150: PRINT "PER
  FECT!!:",S:U=U+1:
  GOTO 9
170:WAIT 150: PRINT "BON
  US:",(T-R)*250:S=S+(
  T-R)*250:U=U+1: IF U
  =9 LET S=S+2000:
  PRINT "GIVE UP":
  GOTO 155
180:PRINT "SCORE:",S:
  GOTO 9
200:IF S>W LET W=S: GOTO
  220
210:WAIT 150: PRINT "HI-
  SCORE:",W: GOTO 230
220:PAUSE "YOUR SC IS BE
  ST."
230:FOR Q=10 TO 1 STEP -
  1: PAUSE "RE-PLAY? T
  ",Q: IF INKEY$ ="Y"
  THEN 5
240:NEXT Q
250:PAUSE "GOOD-BYE"
```



by SPIDER、7

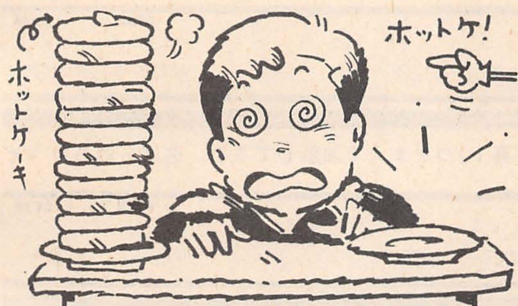
評…どうして僕のところに借金とりが…（影）

★ワンテク集…FM－7でプロテクトをはずすにはマシン語で00D1に00と入れよう。FFとするとプロテクトがかかる。(東京都日野市・香西　理14才)……【影：プロテクトをはずして！編：しばらくじっとしてなさい！】

PC-1500用

ハノイの塔

如月 猛



☆はじめに

「ハノイの塔」という古典的パズルを，ＰＣ－1500で作ってみました。１枚のお皿に，ホットケーキが山積みにされています。これを別の皿に移すのですが…

①一度に１枚のホットケーキしか移動できない

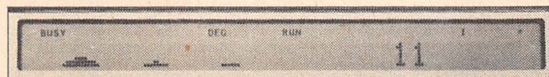
②小さいホットケーキの上に大きなのをのせることはできない

というルールがあります。皿は全部で三つあります。上手にできるかな？

☆ゲームのやりかた

ＲＵＮまたは[DEF][H]でスタート後，〝Ｄｅｍｏ〞を選択すると，ＰＣ－1500がお手本を見せてくれます。ホットケーキの枚数は，１～７まで選べます。

使用キーは，六つのファンクション・キーの左から三つが，それぞれ皿①～皿③に対応しています。動かしたいケーキの皿のキーを押し，一番上のケーキが消えたら，乗せたい皿のキーを押してください。



《写真１》左の皿のケーキをとなりに移します



《写真２》やった!!このあと何回で移せたかを表示

ハノイの塔のプログラム・リスト

```
3000:REM *TOWER O
     F HANOI*
3010:"H":PAUSE "*
     ** Tower of
     Hanoi ***"
3020:INPUT "PLAY(
     1) or DEMO(2
     ) ?";T
3030:IF T<>1AND T
     <>2THEN 3020
3040:ON TGOSUB 36
     00,3800
3050:INPUT "Repla
     y? (Y/N) ";T
     $
3060:IF T$="Y"
     THEN 3010
3070:PAUSE "Game
     Over":WAIT :
     CLEAR
3080:END
3100:REM *INPUT*
3110:T$=INKEY$ :X
     =ASC (T$)-16
3120:IF X<1OR X>3
     THEN 3110
3130:RETURN
3200:REM *PLATE N
     O.*
3210:FOR Y=0TO 6
3220:Z=2^Y
3230:IF (@(X)AND
     Z)<>0THEN 32
     50
3240:NEXT Y
3250:RETURN
3300:REM *TAKE OF
     F*
3310:@(X)=@(X)-Z:
     G=24*X-11
3320:P=LN (128-
     POINT G)/LN
     2
3330:Q=128-2^(P+1
     )
3340:FOR I=G-YTO
     G+Y+1
3350:GCURSOR I:
     GPRINT ((
     POINT I)AND
     Q);
3360:NEXT I
3370:RETURN
3400:REM *PUT ON*
3410:@(X)=@(X)+Z:
     G=24*X-11
3420:P=LN (128-
     POINT G)/LN
     2
3430:Q=2^(P-1)
3440:FOR I=G-YTO
     G+Y+1
3450:GCURSOR I:
     GPRINT ((
     POINT I)OR Q
     );
3460:NEXT I
3470:RETURN
3500:REM *INITIAL
     IZE*
3510:CLEAR :WAIT
     0
3520:INPUT "HEIGH
     T(1-7)=";H
3530:IF H<1OR H>7
     THEN 3520
3540:W=2^H-1:X=1:
     CLS
3550:FOR Y=H-1TO
     0STEP -1
3560:Z=2^Y:GOSUB
     3400:BEEP 1
3570:NEXT Y
3580:CURSOR 18:
     PRINT S;
3590:RETURN
3600:REM *PLAY*
3610:GOSUB 3500
3620:GOSUB 3100:
     IF @(X)=0
     THEN 3620
3630:BEEP 1:GOSUB
     3200:GOSUB 3
     300
3640:GOSUB 3100
3650:IF (@(X)AND
     (Z-1))<>0
     THEN BEEP 5:
     GOTO 3640
3660:BEEP 1:GOSUB
     3400
3670:S=S+1:CURSOR
     18:PRINT S
3680:IF @(2)=WOR
     @(3)=WTHEN 3
     700
3690:GOTO 3620
3700:BEEP 10:WAIT
     150:PRINT
3710:PRINT "CONGR
     ATULATIONS!!
     !"
3720:PRINT "You T
     ook";S;" Ste
     ps"
3730:PRINT "The M
     inimum is";W
3740:RETURN
3800:REM *DEMO*
3810:PAUSE "Demon
     stration by
     PC-1500"
3820:GOSUB 3500
3830:DIM U(6),V(6
     )
3840:U=1:V=3:
     GOSUB 3900
3850:WAIT 200:
     PRINT
3860:RETURN
3900:IF H=0RETURN
3910:U(J)=U:V(J)=
     V:J=J+1:H=H-
     1:V=6-(U+V)
3920:GOSUB 3900
3930:J=J-1:U=U(J)
     :V=V(J):H=H+
     1:Y=H-1:Z=2^
     Y
3940:X=U:GOSUB 33
     00:BEEP 1:X=
     V:GOSUB 3400
     :BEEP 1
3950:S=S+1:CURSOR
     18:PRINT S;
3960:U(J)=U:V(J)=
     V:J=J+1:H=H-
     1:U=6-(U+V)
3970:GOSUB 3900
3980:J=J-1:U=U(J)
     :V=V(J):H=H+
     1
3990:RETURN
```

★時期はずれのダジャレ，電波新聞社に女の子が入社したんだって？えっ！つぐみに行こう。(愛媛県松山市・つぐみさん一言)……【編：最近女子社員の影響が問題となっています。では一言どうぞ。つぐ美：あ。編：】

PC-2001用

移植版 ライオン・キャッチ

Mr. OKABOO



84年７月号のＦＸ-702Ｐ用「ライオン・キャッチ」を移植してみました。

カッコの中にライオンを入れ，オリに連れもどしてください。

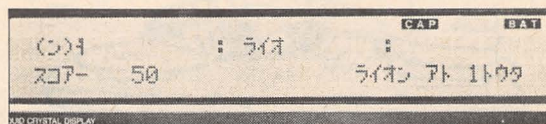
あそびかた

キー操作は［4］で左，［6］で右です。ライオンをつかまえると＋10，逃げられると－50，オリに入れると＋100，ライオンが４頭そろうと＋500です。スコアが－200になるか，ライオンに襲われると，ゲーム・オーバーになります。





《写真１》つかまえて油断してると，逃げられちゃうぞ



《写真２》あと１頭だ。かみつかれないよう注意！

移植版ライオン・キャッチのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE0,0,0:FORE=0TO20:READE$:POKE&HFCAE+E,VAL("&H"+E$):NEXTE
20 DATA 4B,2B,1C,20,40,0B,0B,7C,00,00,48,2B,1F,20,40,08,0B,7F,00,00
30 LOCATE14:PRINT ":ﾗｲｵﾝ ｷｬｯﾁ:";:LOCATE55:PRINT "·········";:FOR I=1 TO 200:NEXT
 I
40 A$="                  ﾗｲｵﾝ "
50 FOR A=1 TO 20
60 B$=MID$(A$,A,20):LOCATE0:PRINT B$;:NEXT A:FORI=1TO100:NEXTI
70 LOCATE65:PRINT "ﾗｲｵﾝ ｶﾞ ﾆｹﾞﾀ !";:FORI=1TO200:NEXTI
80 FORL=78TO52STEP-1
90 FORM=0TO1:LOCATEL:PRINT"( )";CHR$(&HE0+M);" ";:NEXTM
100 NEXTL:PRINT CHR$(12);
110 LOCATE11:PRINT "( )"; CHR$(&HE1);
120 FORZ=2TO6:Y=Y+1:GOTO 130
130 A$=" ﾗｲｵﾝ "
140 C$=MID$(A$,Z,1)
150 A=3:B=10
160 A=ABS(A+INT(RND*5-2)):IFA>11THENA=11
170 IF A<2THENA=3
180 IF S=<-200 THEN GOTO 240
190 LOCATEA:PRINT C$;:D$=LEFT$(A$,Y):LOCATE16:PRINT D$;:IFZ=6THENS=S+500:LOCATE1
1:PRINT "    :";" ﾗｲｵﾝ ｷｬｯﾁ :";:LOCATE42:PRINT "ｽｺｱｰ  ";S;:LOCATE56:PRINT "·····
······";:END
200 FORE=0TO3:LOCATEB:PRINT " ( )";:PRINT CHR$(&HE0+E);" ";:LOCATEA:PRINT C$;:LO
CATE15:PRINT ":";D$;:LOCATE27:PRINT ":";:LOCATE42:PRINT "ｽｺｱｰ  ";S;:NEXTE
210 GOSUB380
220 IF B+2=ATHENS=S+10:BEEP39,2:LOCATE65:PRINT "ﾗｲｵﾝ ｦ ﾂｶﾏｴﾀ ";:GOTO 250
230 IFA=B+4THENGOTO 240ELSELOCATEA:PRINT" ";:GOTO 160
240 BEEP16,4:BEEP18,4:BEEP14,5:BEEP2,6:BEEP9,12:LOCATE0:PRINT "   ｽｺｱｰ";S;:LOCAT
E40:PRINT "**************** ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ************";:END
250 FORE=0TO1:LOCATEB:PRINT " (";C$;")";:PRINT CHR$(&HE0+E);" ";:LOCATE15:PRINT
":";D$;:LOCATE27:PRINT ":";:LOCATE42:PRINT "ｽｺｱｰ  ";S;:NEXTE
260 GOSUB380:IFRND<PTHENS=S-50:BEEP4,2:BEEP40,3:LOCATE70:PRINT "ｦ ﾆｶﾞｼﾀ";:GOTO 1
60
270 IFB<11THENGOTO 250
280 READZ$
290 DATA  ,ｱﾄ 3ﾄｳ , ｱﾄ 2ﾄｳ , ｱﾄ 1ﾄｳ, ﾔｯﾀ ﾔｯﾀｰ
300 S=S+100:LOCATE15:PRINT " ";:LOCATE70:PRINT Z$;
310 IF Z=1THENP=.2
320 IF Z=2THENBEEP21,1:P=.3
330 IF Z=3THENBEEP21,1:BEEP21,1:P=.01
340 IF Z=5THENBEEP21,1:BEEP21,1:BEEP21,1:P=.4
350 IF Z=5THENBEEP21,1:BEEP21,1:BEEP21,1:BEEP21,1:LOCATE67:PRINT "  ";
360 NEXTZ
370 RETURN
380 E$=INKEY$
390 IF E$=""THENGOTO 380
400 IF E$="4"ANDB>1THENB=B-1
410 IF E$="6"ANDB<11THENB=B+1
420 RETURN
```


★天皇シリーズ…安康(あんこう)天皇がなにか売ってました。あんこ売ってんの！（長野県伊那市・**橋爪芳友**14才）……【**編**：もうこのシリーズやめよう。**影**：いやです，いやえす！**編**：つぎは歴史上の人物でいこう!!】

BM特選 ランダムコーナー

本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オール・マシン語のソフトを，選んで掲載しています。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また、プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容、②使いかた・遊びかた、③操作方法、④プログラムのしくみ、(変数表、フローチャートなどもあるとよい)⑤プログラムの具体的な入力方法、⑥改造のアドバイス**などを書きます。**Ⓐ使用機種名、Ⓑ言語、Ⓒメモリの容量**も忘れずに書いてください。

原稿用紙は、なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください**。ミスを防ぐためにかならずチェックし、二～三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名、自分の住所氏名を書き込み、必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピ・ディスクによる投稿も可。

内容は、**オリジナル**のもので、**未発表**のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなど**を明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので、あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし、掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも、忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部
「マイコンBASICマガジン」係

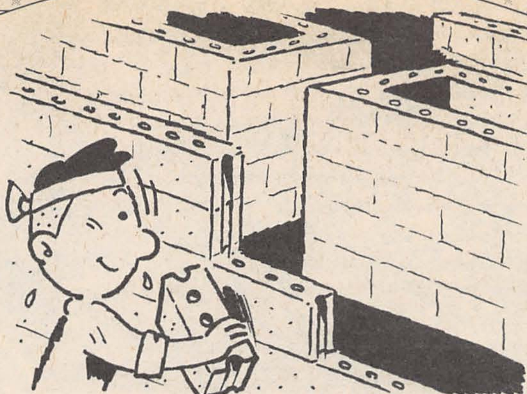
※封筒のウラ側に、機種名、タイトル、自分の住所、氏名、年令、電話番号を記入してください。

APPLEⅡ/Ⅱe用

移植版

GRAPHIC MAZE

木田　和重

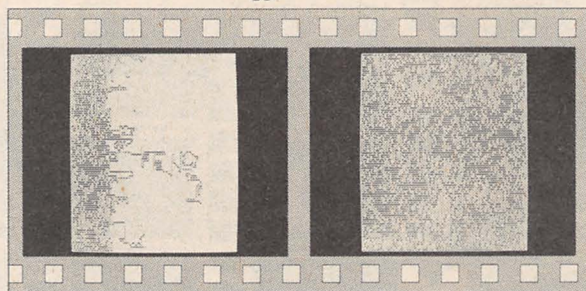


★内　容

これは，83年２月号のＰＣ－6001用「ＧＲＡＰＨＩＣ　ＭＡＺＥ」の移植版です。

でも，ただ移植しただけではつまらないので，メイン・ルーチンをマシン語に書き直しました。

そのため，最大３時間くらいかかっていたのが，５分以内に終わってしまいます。



《写真１》迷路を描きはじめます　《写真２》あっという間に，スゴイ迷路ができた！

★使いかた

迷路のサイズを，入力するだけです。描き終わったあと，スペース・キーを押すと，ＴＥＸＴ画面にもどります。

参考

ベーマガ83年２月号

ＰＣ－6001用「ＧＲＡＰＨＩＣ　ＭＡＺＥ」

移植版 GRAPHIC MAZEのプログラム・リスト

```
5  HIMEM: 45056
6  GOTO 900
10  TEXT
20  INPUT "SIZE X(1-138),Y(1-94)"
     ;M,N: IF M < 1 OR M > 138 OR
     N < 1 OR N > 94 THEN 20
30 A = M * 2:B = N * 2
40  HGR2 : HCOLOR= 3
50  FOR I = 1 TO B + 1: HPLOT 1,I
      TO A + 1,I: NEXT
60  HCOLOR= 0: HPLOT 2,2
70  POKE 771,2: POKE 772,0: POKE
     773,2
80  POKE 777,2: POKE 778,0: POKE
     779,0
90  FOR I = 0 TO 3: POKE 784 + I,
     I: NEXT
100 C = A / 256: POKE 781, INT (C
    )
110 C = (C -  INT (C)) * 256: POKE
     780,C
120  POKE 782,B
130  CALL 45088: PRINT "";
140  GET A$: ON A$ <  > " " GOTO
     140: GOTO 10
900 A = 45056
910  READ D: ON D =  - 1 GOTO 10:
      POKE A,D:A = A + 1: GOTO 91
    0
999  REM   OBJECT  CODE  DATA
1000  DATA  32,17,244,177,38,41,1
     27,37
1010  DATA  48,240,2,169,1,133,61
0  DATA  32,174,239,165,159,69
     ,160,41
1030  DATA  3,96,0,0,0,0,0,0
1040  DATA  32,16,176,72,32,16,17
     6,170
1050  DATA  104,168,189,16,3,72,1
     85,16
1060  DATA  3,157,16,3,104,153,16
     ,3
1070  DATA  162,2,189,3,3,157,6,3

1080  DATA  202,16,247,169,0,133,
     5,162
1090  DATA  2,189,3,3,157,0,3,202

1100  DATA  16,247,166,5,189,16,3
     ,208
1110  DATA  9,206,2,3,206,2,3,76

1120  DATA  152,176,201,1,208,20,
     24,173
1130  DATA  0,3,105,2,141,0,3,173

1140  DATA  1,3,105,0,141,1,3,76

1150  DATA  152,176,201,2,208,9,2
     38,2
1160  DATA  3,238,2,3,76,152,176,
     56
1170  DATA  173,0,3,233,2,141,0,3

1180  DATA  173,1,3,233,0,141,1,3

1190  DATA  174,0,3,172,1,3,173,2

1200  DATA  3,32,0,176,165,61,208
     ,3
1210  DATA  76,209,176,174,3,3,17
     2,4
1220  DATA  3,173,5,3,32,87,244,1
     74
1230  DATA  0,3,172,1,3,173,2,3

1240  DATA  32,21,247,162,2,189,0
     ,3
1250  DATA  157,3,3,202,16,247,76
     ,32
1260  DATA  176,230,5,165,5,201,4
     ,240
1270  DATA  3,76,71,176,173,5,3,2
     05
1280  DATA  8,3,240,3,76,32,176,1
     73
1290  DATA  6,3,205,3,3,208,245,1
     73
1300  DATA  7,3,205,4,3,208,237,2
     34
1310  DATA  234,234,238,11,3,238,
     11,3
1320  DATA  173,14,3,205,11,3,176
     ,41
1330  DATA  169,2,141,11,3,24,173
     ,9
1340  DATA  3,105,2,141,9,3,173,1
     0
1350  DATA  3,105,0,141,10,3,173,
     13
1360  DATA  3,205,10,3,176,1,96,2
     08
1370  DATA  8,173,12,3,205,9,3,14
     4
1380  DATA  245,174,9,3,172,10,3,
     173
1390  DATA  11,3,32,0,176,165,61,
     240
1400  DATA  3,76,250,176,162,2,18
     9,9
1410  DATA  3,157,3,3,202,16,247,
     76
1420  DATA   32,176,-1
```



★泣くな，編さん！ 中日には来年がある。（愛知県名古屋市・ＰＯＣＫＥＴ14才）……【編：これは去年のお話です。今年こそは，ずえ～ったいに優勝するからネ！影：アンチ中日の読者のみなさま，気にせんといてんネ！】

MULTI 8用

あなたはカメラマン

山羽　克康



♣すとおりい

あなたは，カメラ好きの少年です。ある日，あなたは山へ出かけ，写真をとっていました。

と，そのとき左からＵＦＯが，右からオイルもれの飛行機と，そして白鳥が飛んできたのです。

フィルムはあと15枚。がんばって，しっかりととってくださいネ。

CHECKER FLAG

影：♪タンタラリ～ラ　リンリンリ～ン♪バック・ミュージックに，思わず乗ってしまった。しかし，このゲーム，なかなかなものかなかなか？

Dr.D：全体にプログラムが長いのが欠点だが，グラフィックがキレイに描けとるから，まあいいだろう。スペース・キーでシャッターを切るようになっとるが，他のキャラクタの移動に時間を取られて，思うように切れないのが問題だな。

編：最後の結果の表示は，みごとです。

♣あそびかた

よーするに，写真をとればいいのです。キーは[2][4][6][8]で上下左右，スペース・キーでシャッターです。

ＵＦＯは100点，飛行機は70点，白鳥は50点で，少しでもはみでると０点です。まん中に入れると，10倍の得点です。

あっ，それから，ゲーム中は想い出がいっぱいの曲が流れます。曲が終わると，ゲーム・オーバーです。

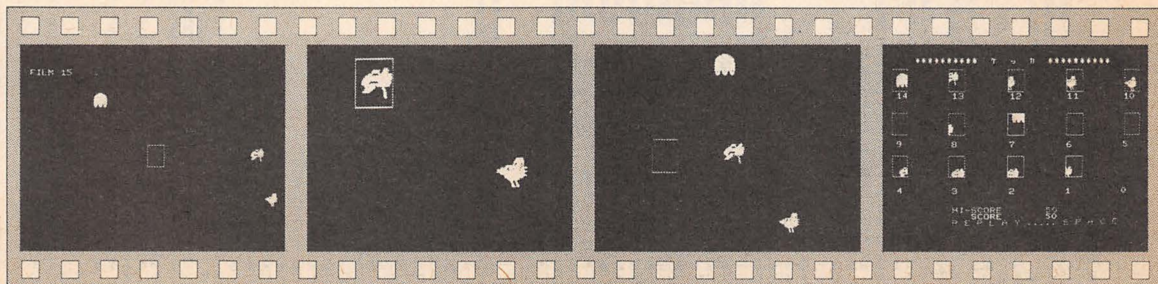
♣さいごに

音楽データは，変えられます。データのはじめから，Ｘがたくさん並んでいる前までが，音楽データです。ちょっと音がおかしなところもありますが，そこんとこは，おゆるしを……！



by Lちゃん

評…異常という名のゲーム狂！（影）



《写真１》中央がカメラのファインダーです

《写真２》被写体をファインダーでとらえろ！

《写真３》フィルムはぜんぶで15枚あるぞ！

《写真４》最後に結果がでる。うまくとれてない！

★ＮＴＶの「アメリカ横断ウルトラクイズ」で，成田のジャンケンポンでポケコンを持った人が，そのデータでジャンケンしてみごとパーフェクト！（広島県安芸郡・土井洋征14才）……【編：ポケコンはグー！影：パー！】

```
0 CLEAR 5000:GOSUB 2100
20 I0=INP(0):I1=INP(1)
30 X=X+(I0=52ANDI1=0)*32:X=X-(I0=54ANDI1=0)*32:X=X-(X<0)*32:X=X+(X>598)*32
40 Y=Y+(I0=56ANDI1=0)*8:Y=Y-(I0=50ANDI1=0)*8:Y=Y-(Y<0)*8:Y=Y+(Y>174)*8
50 LINE (XX,YY)-(XX+41,YY+25),PSET,0,B:LINE (X,Y)-(X+41,Y+25),PSET,1,B:XX=X:YY=Y
:IF I0=32 AND I1=0 THEN 150
60 READ A$,B$,C$:IF A$="X" THEN LINE (X,Y)-(X+41,Y+25),PSET,0,BF:GOTO 160 ELSE P
LAY A$,B$,C$
70 UX=UX+24:UY=UY+(INT(RND(1)*3)-1)*3:UY=UY-(UY<0)*3:UY=UY+(UY>50)*3:LINE (UXX,U
YY)-(UXX+31,UYY+15),PSET,0,BF:PUT@(UX,UY),P%:UXX=UX:UYY=UY
80 IF UX>615 THEN UX=0:UY=30
90 HX=HX-12:HY=HY+((INT(RND(1)*3)-1)*2):HY=HY-(HY<60)*2:HY=HY+(HY>110)*2:LINE (H
XX,HYY)-(HXX+31,HYY+15),PSET,0,BF:PUT@(HX,HY),Q%:HXX=HX:HYY=HY
100 IF HX<12 THEN HX=640:HY=90
110 BX=BX-6:BY=BY+INT(RND(1)*3)-1:BY=BY-(BY<120):BY=BY+(BY>170):LINE (BXX,BYY)-(
BXX+31,BYY+15),PSET,0,BF:PUT@(BX,BY),R%:BXX=BX:BYY=BY
120 IF BX<6 THEN BX=640:BY=150
130 LOCATE 5,0:PRINT USING "##";FILM
140 GOTO 20
150 FF=FF+1
160 F=F+1:FILM=FILM-1:BEEP:ON F GOTO 170,180,190,200,210,220,230,240,250,260,270
,280,290,300,310
170 GET@(X,Y)-(X+41,Y+25),A%:GOTO 320
180 GET@(X,Y)-(X+41,Y+25),B%:GOTO 320
190 GET@(X,Y)-(X+41,Y+25),C%:GOTO 320
200 GET@(X,Y)-(X+41,Y+25),D%:GOTO 320
210 GET@(X,Y)-(X+41,Y+25),E%:GOTO 320
220 GET@(X,Y)-(X+41,Y+25),F%:GOTO 320
230 GET@(X,Y)-(X+41,Y+25),G%:GOTO 320
240 GET@(X,Y)-(X+41,Y+25),H%:GOTO 320
250 GET@(X,Y)-(X+41,Y+25),I%:GOTO 320
260 GET@(X,Y)-(X+41,Y+25),J%:GOTO 320
270 GET@(X,Y)-(X+41,Y+25),K%:GOTO 320
280 GET@(X,Y)-(X+41,Y+25),L%:GOTO 320
290 GET@(X,Y)-(X+41,Y+25),M%:GOTO 320
300 GET@(X,Y)-(X+41,Y+25),N%:GOTO 320
310 GET@(X,Y)-(X+41,Y+25),O%
320 IF F=15 THEN 330 ELSE 60
330 CLS 3
340 LOCATE 4,0:COLOR 5:PRINT "********** ケ ッ カ **********"
350 AA=15:FOR Y=5 TO 19 STEP 7:FOR X=0 TO 36 STEP 9:AA=AA-1:LOCATE X,Y:PRINT AA:
NEXT X,Y
360 PUT@(5,13),A%
370 PUT@(153,13),B%
380 PUT@(301,13),C%
390 PUT@(449,13),D%
400 PUT@(597,13),E%
410 PUT@(5,63),F%
420 PUT@(153,63),G%
430 PUT@(301,63),H%
440 PUT@(449,63),I%
450 PUT@(597,63),J%
460 PUT@(5,113),K%
470 PUT@(153,113),L%
480 PUT@(301,113),M%
490 PUT@(449,113),N%
500 PUT@(597,113),O%:W=1
510 FOR Y=13 TO 113 STEP 50:FOR X=5 TO 597 STEP 148:V=V+1:IF V>FF THEN 570
520 FOR YY=1 TO 9:W=5-W:COLOR W:LOCATE 10,22:PRINT "Just a minute. "::PRINT USIN
G "##";15-V:FOR XX=1 TO 9:PLAY "T25508C64":IF XX=5 AND YY=5 THEN 580
530 IF POINT(X+XX,Y+YY)=4 AND POINT (X+XX+1,Y+YY)=3 THEN PLAY "O4C4":SC=SC+50:XX
=10:YY=10
540 IF POINT(X+XX,Y+YY)=3 AND POINT (X+XX+1,Y+YY)=0 THEN PLAY "O4D4":SC=SC+70:XX
=10:YY=10
550 IF POINT(X+XX,Y+YY)=4 AND POINT (X+XX+1,Y+YY)=0 THEN PLAY "O4E4":SC=SC+100:X
X=10:YY=10
560 NEXT XX,YY
570 NEXT X,Y:GOTO 620
580 IF POINT(X+XX,Y+YY)=4 AND POINT (X+XX+1,Y+YY)=3 THEN PLAY "O6C4":SC=SC+500:X
X=10:YY=10:GOTO 560
590 IF POINT(X+XX,Y+YY)=3 AND POINT (X+XX+1,Y+YY)=0 THEN PLAY "O6D4":SC=SC+700:X
X=10:YY=10:GOTO 560
600 IF POINT(X+XX,Y+YY)=4 AND POINT (X+XX+1,Y+YY)=0 THEN PLAY "O6E4":SC=SC+1000:
XX=10:YY=10:GOTO 560
610 GOTO 560
620 IF SC>HI THEN HI=SC
630 LOCATE 10,22:COLOR 1:PRINT USING "HI-SCORE    #####";HI
640 LOCATE 13,23:COLOR 5:PRINT USING "SCORE    #####";SC
650 LOCATE 10,24:COLOR 2:PRINT "R E P L A Y ..... S P A C E";
660 IF INP(0)=32 AND INP(1)=0 THEN GOSUB 2150:GOTO 20 ELSE 660
670 DATA S11V12T255,S11V12T255,S11V12T255
680 DATA O5E8D8E4.G8E8D8,R1,R1
690 DATA O5E4.O4E8O5E8D8O4E8O5E8,R1,R1
700 DATA O4C4O3B4O4C16R16C16R16R4O3B4.A8B4R4,R1,R1
710 DATA O3A4G4A16R16A8A4,R1,R1
720 DATA F2G2,R1,R1
730 DATA O4C4O3B4O4C16R16C16R16R4O3B4.A8B4R4,R1,R1
740 DATA O3A4G4A16R16A8A4,R1,R1
750 DATA F2G2,R1,R1
760 DATA O4C1,O6R4C4G4C4,R1
770 DATA C2R2,D4C4G4C4,R1
780 DATA O4R4E16R16E16R16E4R8F8,O3C2R2,R1
790 DATA O4G16R16G16R16G16R16G16R16O5D8E4C8,O2B2R2,R1
800 DATA C2R2,A2R2,R1
810 DATA O5R2C8D8E16R16E8,O2G2R2,R1
820 DATA O5E2R2,F2R2,R1
830 DATA O5R2C8D8E16R16E8,O2E2R2,R1
840 DATA E4F4D8C4D8,D2R2,R1
850 DATA O5D2R2,O2G2R2,R1
860 DATA O4R4E16R16E16R16E4.F8,O3C2R2,R1
870 DATA O4G16R16G16R16G16R16G16R16O5D8E4C8,O2B2R2,R1
880 DATA O5C2R2,O2A2R2,R1
890 DATA O5R2C8D8E16R16E8,O2G2R2,R1
900 DATA O5E8E2O4R8G16R16G16R16,O2F2R2,R1
910 DATA O5F4D4C4D8C8,O2G2R2,R1
920 DATA O5C1,O2C1,R1
930 DATA R1,R1,R1
940 DATA O4R4E16R16E16R16E4.F8,O3C2R2,R1
950 DATA O4G16R16G16R16G16R16G16R16O5D16R16D16R16E8C8,O2B2R2,R1
960 DATA O5C2R2,O2A2R2,R1
970 DATA O5R2C8D8E16R16E8,O2G2R2,R1
980 DATA O5E2R2,O2F2R2,R1
990 DATA O5R2C8D8E16R16E8,O2E2R2,R1
1000 DATA O5E4F4D8C4D8,O2D2R2,R1
1010 DATA O5D2R2,O2G2R2,R1
1020 DATA O5R4E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16,O3C2R2,R1
1030 DATA O5D4G8D2O4B8,O2B2R2,R1
1040 DATA O5C4O4B4O5C4D4,O2A2R2,R1
1050 DATA O5C4O4G16R16G4.R4,O2G2R2,R1
1060 DATA O4R4.A8O5C8O4A4.,O2F2R2,R1
1070 DATA O5E4F8E4C8D8C8,O2G2R2,R1
1080 DATA O5c1,O3C1,R1
1090 DATA R1,R1,R1
1100 DATA O5E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16,O3C2R2,R1
1110 DATA O5D4G16R16G4.R4,O2B2R2,R1
1120 DATA O5C16R16C16R16C16R16C16R16C4R8C8,O2A2R2,O4R2.R8G8
1130 DATA O5F16R16F8E8C4D8R4,R1,O4F8.R16F4F16R16G4.
1140 DATA O5E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16,O3C2R2,R1
1150 DATA O5D8G8R8G4.R4,O2B2R2,R1
1160 DATA O5C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16,O2A2R4.G8,R1
1170 DATA O5F8.E8C4D4.,O2F8R8F8R4G4.,R1
1180 DATA O4R2A8B4O5C8,O2F2R2,R1
1190 DATA O4B4A8G4.R4,O2G2R2,R1
1200 DATA O5E4F8E4D4C8,O2G2R2,R1
1210 DATA O5C2R2,O2A2R2,R1
1220 DATA R2O4A8B8O5C16R16C16R16,O2F2R2,R1
1230 DATA O5C16R16C16R16C16R16C8D8C4O4B8,O2G2R2,R1
1240 DATA O5C1,O3C2R2,O6R4E8F8G2
1250 DATA O5C1,O2B2R2,O6G8R8G4A4B4
1260 DATA O5C2.R4,O2A2R2,O6O7C2.O6A4
1270 DATA O5R1,O2F4R4G4R4,O7C2O6B4
1280 DATA R1,O3C2R2,O7D4C2O6B8O7C8
```


★ＯＦコーナーまで，おとな２枚に子供１枚！（岩手県釜石市・もうすこしですがんばってくんろ14才）……【影：いらっしゃい！編：ここがＯＦ？影：さよう！編：いいところですね！影：オー，ファンタスティック！】

```
1290 DATA R1,02B2R2,07G1
1300 DATA R1,02A2R2,07D4C206B807C8
1310 DATA R1,02F4R4G4R4,07E2D2
1320 DATA 07C1,05R4C4G4C4,R1
1330 DATA 07C2C4R4,05D4C4G4C4,R1
1340 DATA 04R4E16R16E16R16E4R8F8,03C2R2,R1
1350 DATA 04G16R16G16R16G16R16G16R1605D8E4C8,02B2R2,R1
1360 DATA 05C2R2,02A2R2,R1
1370 DATA 05R2C8D8E16R16E8,02G2R2,R1
1380 DATA 05E2R2,02F2R2,R1
1390 DATA 05R2C8D8E16R16E8,02E2R2,R1
1400 DATA 05E4F4D8C4D8,02D2R2,R1
1410 DATA 05D2R2,02G2R2,R1
1420 DATA 05R4E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16,03C2R2,R1
1430 DATA 05D4G8D204B8,02B2R2,R1
1440 DATA 05C404B405C4D4,02A2R2,R1
1450 DATA 05C404G16R16G4.R4,02G2R2,R1
1460 DATA 04R4.A805C804A4.,02F2R2,R1
1470 DATA 05E4F8E4C8D8C8,02G2R203,R1
1480 DATA 05C1,03C1,R1
1490 DATA R1,R1,R1
1500 DATA 05E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16,03C2R2,R1
1510 DATA 05D4G16R16G4.R4,02B2R2,R1
1520 DATA 05C16R16C16R16C16R16C16R16C4R8C8,02A2R2,04R2.R8G8
1530 DATA 05F16R16F8E8C4D8R4,R1,04F8.R16F4F16R16G4.
1540 DATA 05E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16,03C2R2,R1
1550 DATA 05D8G8R8G4.R4,02B2R2,R1
1560 DATA 05C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16,02A2R4.G8,R1
1570 DATA 05F8.E8C4D4.,02F8R8F8R4G4.,R1
1580 DATA 04R2A8B405C8,02F2R2,R1
1590 DATA 04B4A8G4.R4,02G2R2,R1
1600 DATA 05E4F8E4D4C8,02G2R2,R1
1610 DATA 05C2R2,02A2R2,R1
1620 DATA 04R2A8B805C16R16C16R16,02F2R2,R1
1630 DATA 05C16R16C16R16C16R16C8D8C404B8,02G2R2,R1
1640 DATA 04E16R16E16R16F8E4F4G8,03C2R2,05C1
1650 DATA 04G8A16R16A16R16A8.R16A4.,R1,05R1
1660 DATA 05E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16,03C2R2,R1
1670 DATA 05D4G16R16G4.R4,02B2R2,R1
1680 DATA 05C16R16C16R16C16R16C16R16C4R8C8,02A2R2,04R2.R8G8
1690 DATA 05F16R16F8E8C4D8R4,R1,04F8.R16F4F16R16G4.
1700 DATA 05E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16E16R16,03C2R2,R1
1710 DATA 05D8G8R8G4.R4,02B2R2,R1
1720 DATA 05C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16,02A2R4.G8,R1
1730 DATA 05F8.E8C4D4.,02F8R8F8R4G4.,R1
1740 DATA 05C1,03C2C802E8G803C8,R1
1750 DATA 05C1,02B2B8D8F8B8,R1
1760 DATA 04R2A8B405C8,02F2R2,R1
1770 DATA 04B4A8G4.R4,02G2R2,R1
1780 DATA 05E4F8E4D4C8,02G2R2,R1
1790 DATA 05C2R2,02A2R2,R1
1800 DATA R204A8B805C16R16C16R16,02F2R2,R1
1810 DATA 05C16R16C16R16C16R16C805D8C404B8,02G2R2,R1
1820 DATA 05C1,V1503E1,R1
1830 DATA 05C1,03D2G2,R1
1840 DATA 05C1,03C4.02A8B803C8D8E8,R1
1850 DATA 05C1,03F4E4C8D4.,R1
1860 DATA R1,03E1,R1
1870 DATA R1,03D2G2,R1
1880 DATA R1,03C4.02A8B803C8D8E8,R1
1890 DATA R1,03F4E4C8D4.,R1
1900 DATA R1,03C1,V1503R2R8C8E8G8
1910 DATA R1,03C1,03G+4.G4.F4
1920 DATA R1,03C1,03G2G16R1602G803C8E8
1930 DATA R1,03C1,03F2E2
1940 DATA R1,03C1,03D1
1950 DATA R1,03C1,03E1
1960 DATA R1,03C1,03E1
1970 DATA R1,03C1,03E1
1980 DATA R1,03C1,03E1
1990 DATA R1,03C1,03E1
2000 DATA X,,,X,,,X,,,X,,,X,,,X,,,X,,,X,,,X,,,X,,,X,,,X,,,X,,,X,,,X,,
2010 DATA 32,16,7936,248,7936,248,8064,248,-24831,-32513,-255,-32513,-255,-32513
,16142,-12181,-241,-3841,-241,-3841,32572,-769,-193,-769,-193,-769,-141,-257,-12
9,-257,-129,-257,-129,-257
2020 DATA 28768,1550,-129,-257,-1,-1,28864,782,-1,-1,-1,-1,28864,782,-1,-1,-1,-1
,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
2030 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-24577,-7,-26431,-31975,-26431,-31975,3967,-272,3
171,-14800,3171,-14800,3967,-272,3703,-4496,3703,-4496,796,14528,796,14528,796,1
4528
2040 DATA 32,16,128,0,128,-2048,0,0,3840,-1823,3840,-1823,3840,-1823,7936,-3901,
7936,-3901,7936,-3901,-8191,-193,-8191,-193,-8191,-193,-241,-1,-16113,3971,-241,
-1
2050 DATA -193,-1,16696,3971,-193,-1,-129,-257,-144,-1,-129,-257,255,-449,225,-1
93,255,-449,16382,-897,16382,-129,16382,-897,-996,-769,-996,0,-996,0,-1017,0,-10
17
2060 DATA 3,-1017,-32766,-8161,0,-8161,-32767,-8161,16385,127,0,127,-16384,127,-
24576,0,0,0,-16384,0,-24576,0,0,0,-16384,0,-24576,0,0,0,24576,0,20480
2070 DATA 32,16,64,-24566,64,-24566,128,-24566,0,-20454,0,-20454,0,-20454,0,-122
35,0,-12235,0,-12235,0,-28603,0,-28603,0,-28603,32512,-28513,32512,-28513,32512,
-28513
2080 DATA -14592,16191,-14577,16191,-14577,16191,-14848,30846,-14593,30846,-1459
3,30846,-256,-1,-1,-1,-1,-256,-1793,-241,-1793,-241,-1793,-256,-1,-256,-1,-25
6,-1,32512,-3841,32512
2090 DATA -3841,32512,-3841,3840,255,3840,255,3840,255,0,0,256,140,256,140,0,0,0
,198,0,198,0,0,0,99,0,99,0,0,0,-32686,0,-32686
2100 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:RESTORE 2010
2110 DIM A%(241),B%(241),C%(241),D%(241),E%(241),F%(241),G%(241),H%(241),I%(241)
,J%(241),K%(241),L%(241),M%(241),N%(241),O%(241),P%(97),Q%(97),R%(97)
2120 FOR I=0 TO 97:READ P%(I):NEXT
2130 FOR I=0 TO 97:READ Q%(I):NEXT
2140 FOR I=0 TO 97:READ R%(I):NEXT
2150 COLOR ,,0:CLS 3:RESTORE:SC=0:X=300:Y=85:XX=X:YY=Y:UX=0:UY=30:UXX=0:UYY=30:H
X=639:HY=90:HXX=639:HYY=90:BX=639:BY=150:BXX=639:BYY=150
2160 LOCATE 0,0:COLOR 5:PRINT "FILM"
2170 FILM=15:F=0:V=0:W=2:FF=0
2180 FOR A=0 TO 10:FOR B=10 TO A STEP -1:FOR C=0 TO A:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:NEXT B,
A:RETURN
```

❀影とつぐ美のBASIC辞典①❀

ABS（アブソリュート）
式の絶対値をとる関数です
《書式》ABS（式）

つぐ美：BASICプログラムは，英会話と同じだから，BASIC命令も英単語と同じ意味をもってるのです。このABSも，英語のABSOLUTEの意味なんです。

影：OH YES！ イエスは神のためならず！

つぐ美：意味は「絶対」といって，ABSは数値の絶対値をとるということなんです。

影：DO YOU KNOW 絶対値？

つぐ美：数には正の数と負の数ってあるでしょ？

影：＋AND－。プラス・マイナス絶対零度の世界でんな。ちなみに，私の貯金はマイナスね！

つぐ美：ABSは，この＋と－をとりのぞいた数値だけを教えてくれるのです。だから，＋3も－3もABS(＋3)＝ABS(－3)＝3になるんですよ。

影：大発見！ さっそくABS貯金にしよう！

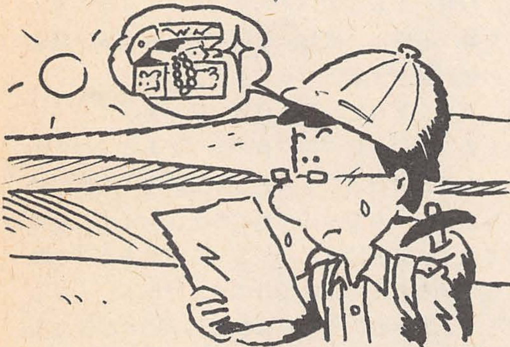
★ワンテク集…MSXのシフトキーと[:]と[/]をいっしょに押すと，カナキーがつく。[ESC]と[GRAPH]と[SELECT]をいっしょに押すとAUTOがでる。（岩手県久慈市・小原順吾14才）……【影：ビッ，AUTOせよ！】

ZX-81(1K)用

サドゥネイク

八重樫一夫





ストーリー

ここは砂の海サハラ。そこでは，財宝をねらおうとする探険家が，つぎつぎと行方不明になっていた…。君は，しつこく追って襲ってくるサドゥネイク(砂蛇)からうまく逃げのび，はたして砂漠に埋蔵された財宝を手にすることができるだろうか!

HOW TO PLAY

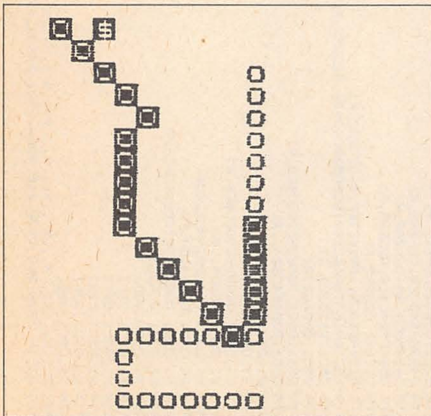
RUNと同時に，[I][E][Q][P]で財宝めざして移動開始。左上からは，サドゥネイクが追ってきます。あなたは上下左右しか移動できないのに，サドゥネイクはななめ移動も可能です。油断すると，すぐに食われてしまうぞ!

改　造

上にある財宝ほど，取ることが難しいのですが，サドゥネイクや探険家の足のスピードは各ループの数を増やしたり減らせば調節できます。また，46行にIF X≦6 THEN LET S=S+50を入れれば，高得点をあげることができるでしょう。

CHECKER FLAG

Dr.D：ZX－81では問題ないのかもしれんが，FOR NEXTのループ内から，GOTOでぬけ出るのは感心しないな。たとえば，N=11：NEXT N：GOTO 44というようにしたほうが良いじゃろう。



《写真1》財宝めがけて一目散，ヘビが追ってくるぞ!

サドゥネイクのプログラム・リスト

```
  1 LET S=0
  2 CLS
  3 LET P=0
  4 LET Q=0
  5 LET X=18
  6 LET Y=10
  7 LET G=INT (RND*18)
  8 LET H=INT (RND*10)
  9 PRINT AT G,H;"■"
 10 FOR N=1 TO 11 STEP 2
 14 LET X=X+(INKEY$="E")-(INKEY
$="I")
 16 LET Y=Y+(INKEY$="P")-(INKEY
$="Q")
 18 PRINT AT X,Y;"O"
 20 IF X=G AND Y=H THEN GOTO 44
 22 NEXT N
 30 FOR N=1 TO 9 STEP 2
 32 LET Q=Q+(Q<=Y)-(Y<=Q)
 34 LET P=P+(P<=X)-(X<=P)
 36 PRINT AT P,Q;"■"
 38 IF X=P AND Y=Q OR P=G AND Q
=H THEN GOTO 50
 40 NEXT N
 42 GOTO 10
 44 LET S=S+10
 48 GOTO 2
 50 PRINT AT X,Y;"■"
 52 PRINT "GAME OVER ";S
 54 INPUT D$
 56 GOTO 1
```


★僕のクラスでは自分の機種を宣伝している芸能人をマスコットにしている。(神奈川県小田原市・広井　裕12才)…【編：MZ－1500の倉沢淳美ちゃんやH1の工藤夕貴ちゃん，かわいいね。影：私はキングコングを選んじゃうな。】



実用プログラム・コーナー

本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr. D が批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

応募される方は，以下のきまりを守ってください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

★フロッピ・ディスクによる投稿も可

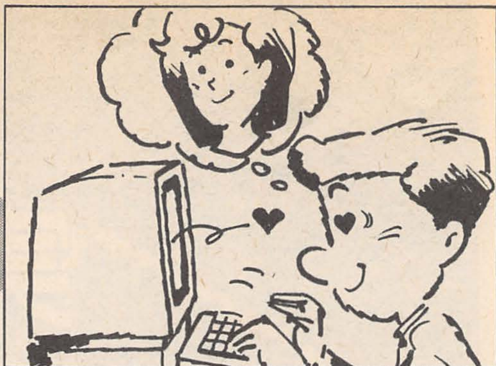
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

PC-6001mkII/6601用(モード5, ページ2)

相性うらない

木村 浩史



●はじめに

このプログラムは, 僕のクラスで相性うらないがはやっていたので,「コンピュータでもできそうだな」と思い, '83年2月号BMJr用のプログラムを移植したものです。

●使いかた

はじめに, 誕生日を聞いてくるので, 年号(西暦)と月と日を入れてください。あとは, 画面を見るばかりです。

ひととおり終わると, 終わるかどうするか聞いてくるので,

終わる―――― E キー

コピー―――― C キー

相手を変える―― RETURN キー

のどれかを押してください。

コピーの場合, プリンタが必要です。

●最後に

たとえ相性が悪くても, あくまでも参考ですので落ちこまないでください(責任はもてません……)。

参考にしたもの

'83年2月号 BMJr.「相性診断」

PC－6001mkIIマニュアル

CHECKER FLAG

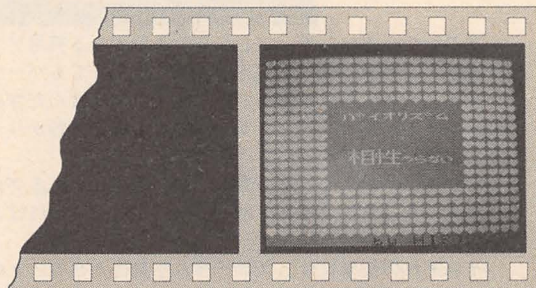
影:なに, なに。まずは自分の生年月日を入力してーと。つぎに, 相手かー。対象になる女の子がたくさんいて, 悩んじゃうなー。

編:それなら, ポンポン。

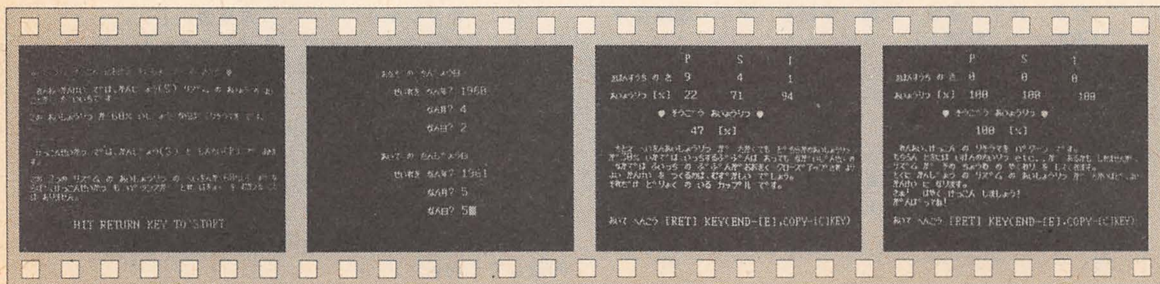
影:どうして, 私の相手が編くんなんだい。やめてくれー!と言いながら, リターン。

編集長:編くんと影くんの相性かー。これはおもしろい。C✓でプリンタに出力して, このへんにはりつけておこう。

つぐ美:総合相性率が100%だって。ヤダー!



《写真1》タイトル画面。ハートがいっぱい!



《写真2》相性率の見かた。よく読んでおこう

《写真3》自分と相手の生年月日をインプット!

《写真4》さあ, 相性率は何%?解説もついてる

《写真5》相性率が100%なんてことも

★わ〜い!S1のユーザーになります。編集長様, 編さん, Dr.Dさん, つぐ美さん, そしてその他1匹, プログラム投稿してもいいかな?(兵庫県神戸市・平瀬武雄19才)……【一同:いいとも!影:どうせ, その他1匹。】

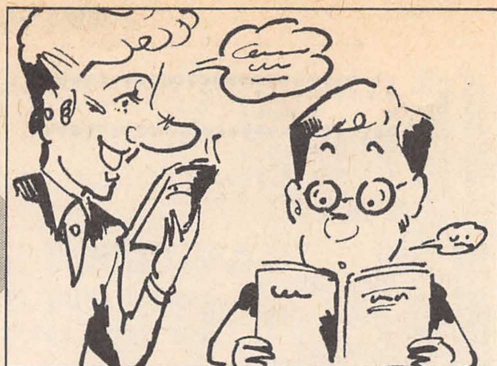
```
10 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
20 REM ♥ バイオリズム に よる                ♥
30 REM ♥      < あいしょう うらない >        ♥
40 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
50 CONSOLE 0,20,0,0
60 DIM N1(13),N2(13)
70 FOR I=1 TO 13:READ N1(I):NEXT I:FOR I=1 TO 12:READ N2(I):NEXT I
80 GOSUB 1260
90 REM
100 PRINT "    あなた の たんじょう日":PRINT
110 INPUT "       せいれき なん年";Y1:PRINT :IF Y1<1800 THEN 110
120 INPUT "                なん月";M1:PRINT :IF (M1>12)+(M1<1) THEN 120
130 INPUT "                なん日";D1:IF (D1>31)+(D1<1) THEN 130
140 PRINT :PRINT
150 PRINT "    あいて の たんじょう日":PRINT
160 INPUT "       せいれき なん年";Y2:PRINT :IF Y1<1800 THEN 160
170 INPUT "                なん月";M2:PRINT :IF (M1>12)+(M1<1) THEN 170
180 INPUT "                なん日";D2:IF (D1>31)+(D1<1) THEN 180
190 CLS
200 REM
210 REM <  あなた の バースデイ までの にっすう  >
220 REM
230 Y=Y1:M=M1:D=D1:GOSUB 690
240 T1=T
250 REM
260 REM <  あいて の バースデイ までの にっすう  >
270 REM
280 Y=Y2:M=M2:D=D2:GOSUB 690
290 T2=T
300 REM
310 REM <  あなた と あいて の たんじょうび の さ >
320 REM
330 S=ABS(T1-T2)
340 REM
350 REM <  きほん すうち の さ  >
360 REM
370 P0=INT((S/23-INT(S/23))*23+0.5)
380 IF P0>11.5 THEN P0=23-P0
390 S0=INT((S/28-INT(S/28))*28+0.5)
400 IF S0>14 THEN S0=28-S0
410 I0=INT((S/33-INT(S/33))*33+0.5)
420 IF I0>16.5 THEN I0=33-I0
430 REM <  あいしょう りつ  >
440 P7=100-100/11.5*P0:P7=INT(P7+0.5)
450 S7=100-100/14*S0:S7=INT(S7+0.5)
460 I7=100-100/16.5*I0:I7=INT(I7+0.5)
470 A0=INT((P7+S7)/2+0.5)
480 REM
490 REM <  ひょうじ  >
500 REM
510 LOCATE 12,0:PRINT "P        S         I"
520 LOCATE 0,2:PRINT"きほんすうち の さ"
530 LOCATE 11,2:PRINT P0;"      ";S0;"      ";I0
540 LOCATE 0,4:PRINT "あいしょうりつ [%]"
550 LOCATE 11,4:PRINT P7;"     ";S7;"     ";I7
560 LOCATE 8,6:PRINT "♥ そうごう あいしょうりつ ♥"
570 LOCATE 12,8:PRINT A0;"  [%]"
580 IF (A0<40)AND((P7>=30)AND(S7>=30)) THEN 820
590 IF ((A0<60)AND(A0>=40))AND((P7>=30)AND(S7>=30)) THEN 950
600 IF (A0>=60)AND((P7>=30)AND(S7>=30))THEN 1060
610 IF (P7<30)OR(S7<30) THEN 1170
620 LOCATE 0,18:PRINT "あいて へんこう [RET] KEY(END-[E],COPY-[C]KEY)";
630 A$=INKEY$
640 IF A$="C" OR A$="c" THEN LCOPY2
650 IF A$="E" OR A$="e" THEN END
660 IF A$<>CHR$(13) THEN 630
670 CLS:GOTO 150
680 END
690 REM
700 REM <  うるうどし の はんてい  >
710 REM
720 R1=INT((Y1)/4):R2=INT((Y-1)/100):R3=INT((Y1-1)/400)
730 IF (Y/4-INT(Y/4)=0)AND(Y/100-INT(Y/100)<>0) THEN QQ=1:GOTO 740
740 IF QQ=1 OR (Y/400-INT(Y/400)=0) THEN GOTO 780
750 GOTO 780
760 T=(Y-1799)*365+N1(M)+D+R1-R2+R3-436
770 IFM>2 THEN T=T+1:GOTO 790
780 T=(Y-1799)*365+N1(M)+D+R1-R2+R3-436
790 RETURN
800 DATA 0,31,59,90,120,151,181,212,243,273,304,334,365
810 DATA 31,28,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31
820 REM
830 REM <  コメント  >
840 REM
850 REM
860 REM <  A0 が 40% いか  >
870 REM
880 LOCATE 0,10
890 PRINT" しんたい の リズム と かんじょう の リズム が たがい に アンバランス です。"
900 PRINT"たとえば、あいてにたいて おもいやり の ある こころ で せっししている つもりでも、それが  つうじなかった";
910 PRINT "りします。"
920 PRINT"けっこん なんて まったく だめ。"
930 PRINT "あきらめなさい。しんじるものは すくわれる。"
940 GOTO 620
950 REM
960 REM <  A0 が 40% から 60%  >
970 REM
980 LOCATE 0,10
990 PRINT" 'わるい'とも いえないし'よい'とも いえない。まあまあ へいきん です。"
1000 PRINT"ときどき しょうとつが  あるかも しれません。"
1010 PRINT"その たいりつが  し を まねくかは、おたがいの かんようと にんたいしだい です。"
1020 PRINT"したがって まだけっこんまえ なら、ゆうじんどまり を すすめます。"
1030 PRINT"すでに けっこんしている かた なら、おたがい に おもいやり を もって せいかつを してください。"
1040 GOTO 620
1050 REM
1060 REM
1070 REM <  A0 が 60% いじょう  >
1080 REM
1090 LOCATE 0,10
1100 PRINT" れんあい、けっこん の りそうてき パターン です。"
1110 PRINT "もちろん ときには いけんのたいりつ etc..が あるかも しれませんが、リズム が  ";
1120 PRINT"その ちょうわ の やくわり を してくれます。"
1130 PRINT"とくに かんじょう の リズム の あいしょうりつ が たかいほど、よいかんけい に なります。"
1140 PRINT"さぁ!  はやく けっこん しましょう!"
1150 PRINT"がんばってね!"
1160 GOTO 620
1170 REM
1180 REM <  P7 または S7 が 30% いか  >
1190 REM
1200 LOCATE 0,10
1210 PRINT" たとえ へいきんあいしょうりつ が  たかくても どちらかのあいしょうりつ が30% いかでは、いっちする";
1220 PRINT"ぶぶんは あっても ながいじんせい の なかでは ふいっち の ぶぶんがおおきく クローズアップ";
1230 PRINT"されて よりよい かんけい を つくるのは、むずかしい でしょう。"
1240 PRINT"それだけ どりょく の いる カップル です。"
1250 GOTO 620
1260 CLS:GOSUB 1400
1270 COLOR 14:LOCATE 0,1:PRINT"♥ れんあい、けっこん における あいしょうりつ の みかた ♥"
1280 COLOR 16
1290 PRINT:PRINT" れんあいかんけい では、かんじょう(S) リズム の あいしょう の よいことが だいいちです
1300 PRINT:PRINT"この あいしょうりつ が60% いじょう ならば、りそうてき です。"
1310 PRINT:PRINT:PRINT
1320 PRINT" けっこんせいかつ では、かんじょう(S) と しんたい(P) で よみます。"
1330 PRINT:PRINT"この 2つの リズム の あいしょうりつ の へいきんが60%いじょう ならば、";
1340 PRINT"けっこんせいかつ も バランスが とれ、はきょく を むかえる ことは ありません。"
1350 REM
1360 LOCATE 7,18:PRINT"HIT RETURN KEY TO START"
1370 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1370
1380 IF A$<>CHR$(13) THEN 1370
1390 CLS:RETURN
1400 SCREEN 3,2,2:COLOR16,12:CLS
1410 FOR X=0 TO 19:FOR Y=0 TO 18
1420 LOCATE X,Y:PRINT "♥";:NEXT Y,X
1430 COLOR 12
1440 FOR X=5 TO 14:FOR Y=5 TO 13
1450 LOCATE X,Y:PRINT "♥":NEXT Y,X
1460 COLOR 16
1470 LOCATE6,6:PRINT"バイオリズム"
1480 KANJI(100,100),16,620,556,"うらない"
1490 COLOR 1:LOCATE 8,19
1500 PRINT"by HIROSHI";
1510 FORI=0TO999:NEXTI
1520 COLOR 16:SCREEN 1,1,1:RETURN
```

★影さん用プログラム「10 PRINT"ERROR 1 IN 10"」。さあ，RUNさせよう！(富山市・**石金次朗15才**)……
【**影**：Dr.用プログラム「FOR I＝1 TO 60：PRINT"ワシは若い!!"：NEXT：END」。**Dr.D**：このENDは…。】

X1/C/D用

STUDY WORD I

今井　潤一



★使いかた

RUNすると，ゲンケイ…1，カコケイ…2，カコブンシケイ…3と表示されます。

原形の勉強したいときは[1]，過去形は[2]，過去分詞形は[3]をそれぞれ押してください。

[1]を押した場合は，カコケイハ〰〰，カコブンシケイハ〰〰，ゲンケイハ？と表示されます。その過去形，過去分詞形に合った原形を入れてください。正解の場合は，画面の中央に〝GOOD！〟という文字が点滅されます。

まちがった場合は，BEEP音がなり，もう一度チャンスが与えられます。2回まちがうと，正解が表示されます。と中で最初の画面にもどしたいときは，ファンクション・キーの[F1]を押してください。

この問題は，10問単位で行い，10問終えると，「10モンチュウ～モンセイカイ」と表示され，全問正解のときは，〝Very Nice！〟，5問未満の場合は，〝モットベンキョウシロ〟と表示されます。

問題の出題の方法はランダムなので，同じ単語が連続してでてくることもあるかもしれません。[2]，[3]の場合も同様です。

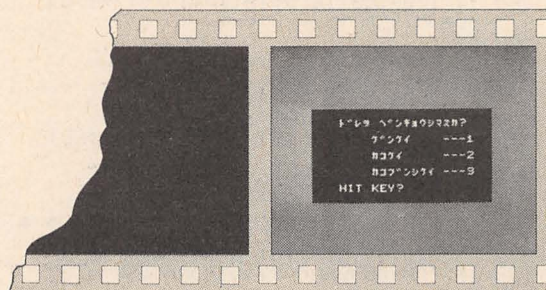
データは，ニュープリンス中学2年の中から選びました。

また，このプログラムには，不必要だと思ったので，あまりカラーやサウンドは使っていません。「こんな暗いのはいやだ」と思う人は，カラーやサウンドでカラフルにしてください。それから，答を入力するときは，小文字にしてください。

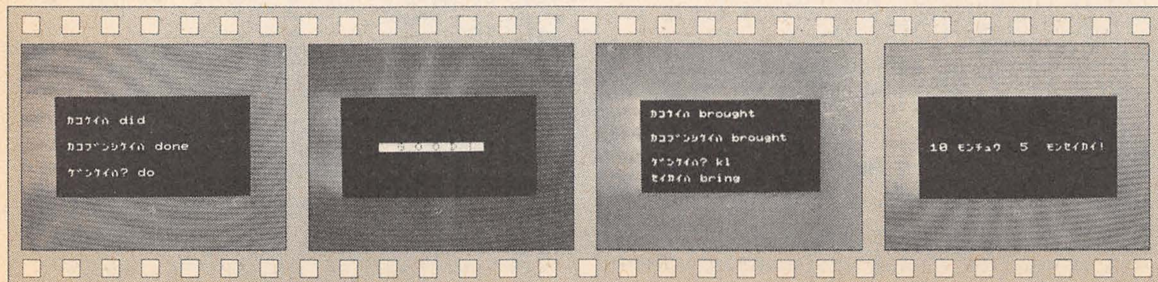
CHECKER FLAG

影：最近よく見られる，英単語のプログラムですね。

編：でも，これは，原形，過去形，過去分詞形の好きなものを勉強できるんです。原形から過去形，過去分詞形がわかっても，その逆となるとできない人がいるんだよね。



《写真1》さあ勉強を始めよう。どれにしようか



《写真2》答を小文字で入力します

《写真3》やったね！ 正解だとGOOD！ と表示

《写真4》まちがった場合は正解を教えてくれる

《写真5》10問中，何問正解したかな？

★僕のH1は，長時間使いすぎると，おこってしまい，LOADができなくなります。まるで，影さんみたいだ!!
（島根県邇摩郡・**藤本純一郎12才**）……【**影**：それは編集長じゃないの？ **編集長**：ブラブラしないで仕事，仕事♡】

STUDY WORD Ⅰのプログラム・リスト

```
10 INIT:CLS 4:CLEAR
20 DIM X1$(44),X2$(44),X3$(44)
30 RESTORE 400:FOR I=0TO44:READ X1$(I),X2$(I),X3$(I):NEXT I
40 PALET 0,4:PALET1,0
50 LINE(62,54)-(241,145),PSET,1,BF
60 CONSOLE 7,11,8,22
70 X=0:CLS:LOCATE11,8:PRINT"ﾄﾞﾚｦ ﾍﾞﾝｷｮｳｼﾏｽｶ?"
80 LOCATE15,10:PRINT"ｹﾞﾝｹｲ     ---1":LOCATE15,12:PRINT"ｶｺｹｲ       ---2":LOCATE15,14
:PRINT"ｶｺﾌﾞﾝｼｹｲ ---3":LOCATE11,16:INPUT"HIT KEY";K
90 ON K GOTO110,190,270
100  GOTO80
110 FORM=1TO10:N=INT(RND*44)
120 CLS:LOCATE9,9:PRINT"ｶｺｹｲﾊ ";X2$(N)
130 LOCATE9,12:PRINT"ｶｺﾌﾞﾝｼｹｲﾊ ";X3$(N)
140 FOR F=1 TO 2:LOCATE9,15:PRINT"ｹﾞﾝｹｲﾊ";:INPUT J$
150 IF J$="AUTO" THEN 70
160 IF J$=X1$(N) THEN X=X+1  GOSUB 350:GOTO180  ELSE BEEP:NEXT
170 LOCATE9,17:PRINT"ｾｲｶｲﾊ ";X1$(N):PAUSE 50
180 CLS:NEXT M:GOSUB380:X=0:GOTO110
190 FORM=1TO10:N=INT(RND*44)
200 CLS:LOCATE9,9:PRINT"ｹﾞﾝｹｲﾊ ";X1$(N)
210 LOCATE 9,12:PRINT"ｶｺﾌﾞﾝｼｹｲﾊ ";X3$(N)
220 FOR F=1 TO 2:LOCATE 9,15:PRINT"ｶｺｹｲﾊ";:INPUT J$
230 IF J$="AUTO" THEN 70
240 IF J$=X2$(N) THEN X=X+1  GOSUB 350:GOTO260  ELSE BEEP:NEXT
250 LOCATE 9,17:PRINT"ｾｲｶｲﾊ ";X2$:PAUSE 50
260 CLS:NEXT M:GOSUB380:X=0:GOTO190
270 FOR M=1TO10:N=INT(RND*44)
280 CLS:LOCATE 9,9:PRINT"ｹﾞﾝｹｲﾊ ";X1$(N)
290 LOCATE 9,12:PRINT"ｶｺｹｲﾊ ";X2$(N)
300 FOR F=1 TO 2:LOCATE 9,15:PRINT"ｶｺﾌﾞﾝｼｹｲﾊ";:INPUT J$
310 IF J$="AUTO" THEN 70
320 IF J$=X3$(N) THEN X=X+1:GOSUB 350:GOTO340  ELSE BEEP:NEXT
330 LOCATE 9,17:PRINT"ｾｲｶｲﾊ ";X3$(N):PAUSE 50
340 CLS:NEXT M:GOSUB380:X=0:GOTO270
350 CLS:CFLASH1:LOCATE12,12:PRINT"  G O O D ! ":CFLASH0:PAUSE30:RETURN
360 CLS:LOCATE9,12:PRINT"ﾓｯﾄ ﾍﾞﾝｷｮｳ ｼﾛ":PAUSE30:RETURN
370 CLS:LOCATE 12,12:COLOR2:CFLASH1:PRINT" Very  nice !!":CFLASH:PAUSE60:COLOR7:
RETURN
380 LOCATE9,12:PRINT"10 ﾓﾝﾁｭｳ ";X;" ﾓﾝｾｲｶｲ!":PAUSE30:IF X<5 THEN GOSUB360 ELSE I
F X=10 THEN  GOSUB370 ELSE     RETURN
390     RETURN
400 DATA "be","were","been"
410 DATA "become","became","become"
420 DATA "begin","began","begun"
430 DATA"bring","brought","brought"
440 DATA"buy","bought","bought"
450 DATA"come","came","come"
460 DATA"do","did","done"
470 DATA"draw","drew","drang"
480 DATA"drink","drank","dronk"
490 DATA"drive","drove","driven"
500 DATA"eat","ate","eaten"
510 DATA"fight","fought","fought"
520 DATA"find","found","found"
530 DATA"fly","flew","flown"
540 DATA"get","got","gotten"
550 DATA"give","gave","given"
560 DATA"go","went","gone"
570 DATA"have","had","had"
580 DATA"hear","heard","heard"
590 DATA"know","knew","known"
600 DATA"leave","left","left"
610 DATA"lose","lost","lost"
620 DATA"make","made","made"
630 DATA"mean","meant","meant"
640 DATA"meet","met","met"
650 DATA"put","put","put"
660 DATA"read","read","read"
670 DATA"ride","rode","ridden"
680 DATA"run","ran","run"
690 DATA"say","said","said"
700 DATA"see","saw","seen"
710 DATA"send","sent","sent"
720 DATA"shake","shook","shaken"
730 DATA"show","showed","shown"
740 DATA"sing","sang","sung"
750 DATA"sit","sat","sat"
760 DATA"speak","spoke","spoken"
770 DATA"stand","stood","stood"
780 DATA"take","took","taken"
790 DATA"teach","taught","taught"
800 DATA"tell","told","told"
810 DATA"think","thought","thought"
820 DATA"understand","understood","understood"
830 DATA"wear","wore","worn"
840 DATA"write","wrote","written"
```

X1

★12月号P.95の長谷川さんに向かって一句,「ＭＺ，マッピーなければ，ただのハコ」やったー勝ったぞー！しつれいしやした。(北海道旭川市・ＮＯＶＡ12才)……【影：♪勝った，負けたとー，さわぐじゃないぜー♪】

PC-1500用

勉強のヘルプマン

山上　幸治

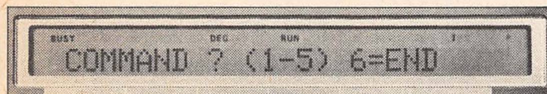


使用方法

DEF Ａでスタートです。

《第１表》コマンド表

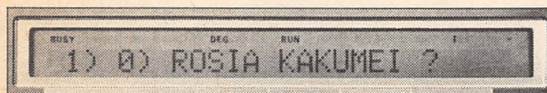
コマンド	機　　　能
1	単語カード
2	テ　ス　ト
3	データ作成
4	データLOAD
5	データSAVE
6	E　N　D



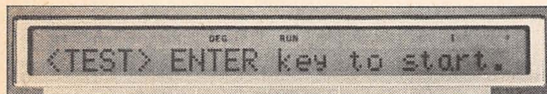
《写真１》１から６までのコマンドを指定

まず，コマンド〔３〕でデータを作成します。

左はしの数がデータ・ナンバーで，そのとなりの数が問題(０)か解答(１)かを示すフラグです。Ｉキーでデータの INPUT(26文字以内)，SPACE で問題と解答をチェンジします。⇩と⇧でデータ・ナンバーが増減します。⊖を押すと，指定のデータ・ナンバーへジャンプします。



《写真２》歴史問題のデータを入力します



《写真３》さあ，いよいよテストです

Ｅキーで，コマンド入力待ちにもどります。

データの入力が終ったら，５コマンドでデータをセーブします。

コマンド〔１〕のキー操作はデータ作成と同じですが，Ｉで INPUT するときはその問題の答またはその逆を入力してください。正解のときは，〝OK！〟と表示されます。

コマンド〔２〕のテストは，問題が10問以上ないとできません。

正解すると１問につき10点で，問題は10問あります。終了するとタイムと点数が表示され，ENTER でコマンド入力待ちにもどります。

10行のON　ERROR　GOTO30は，デバックのときはCLEARにしてください。

勉強のヘルプマンのプログラム・リスト

```
 10:"A"CLS :WAIT 0
    :ON ERROR GOTO
    30
 20:D=9:DIM A$(D+1
    )*26,B$(D+1)*2
    6,F$(0)*26,C(1
    0)
 30:REM CALL &C5+2
    56*PEEK &7863
 40:PRINT " COMMAN
    D ? (1-5) 6=EN
    D"
 50:ON VAL INKEY$
    GOSUB 330,170,
    90,70,80,470
 60:GOTO 30
 70:INPUT #A$(*),B
    $(*):RETURN
 80:CLS :PRINT #"D
    ATA loading";A
    $(*),B$(*):
    RETURN
 90:C=0:E=0
100:PRINT C;")";E;
    ") ";:IF E
    PRINT B$(C):
    GOTO 120
110:PRINT A$(C)
120:I=ASC INKEY$ :
    IF I=0THEN 120
130:GOSUB 400:IF H
    RETURN
140:IF F$(0)=""
    THEN 100
150:IF ELET B$(C)=
    F$(0):GOTO 100
160:A$(C)=F$(0):
    GOTO 100
170:C=0:PRINT "WAI
    T !":WAIT
180:IF A$(C)=""
    THEN 200
190:C=C+1:GOTO 180
200:IF C<9BEEP 1:
    PAUSE "Not 10m
    on":WAIT 0:
    RETURN
210:FOR J=1TO 10
220:C(J)=RND C
230:FOR K=0TO J-1:
    IF C(J)=C(K)
    THEN 220
240:NEXT K:NEXT J
250:PRINT "<TEST>
    ENTER key to s
    tart.":G=0:
    TIME =0
260:FOR J=1TO 10:
    PAUSE "DAI";J;
    " MON"
270:PRINT A$(C(J-1
    )):INPUT F$(0)
280:IF B$(C(J-1))=
    F$(0)LET G=G+1
    0:BEEP 3:PAUSE
    "SEIKAI!":GOTO
    300
290:BEEP 3,200,50:
    PAUSE "MACHIGA
    I!"
300:NEXT J
310:CLS :BEEP 5:
    CURSOR 2:PRINT
    TIME *100;" <
    TIME:TEN >";G
320:WAIT 0:RETURN
330:C=0:E=0
340:IF EPRINT B$(C
    ):GOTO 355
350:PRINT A$(C)
355:I=ASC INKEY$ :
    IF I=0THEN 355
360:GOSUB 400:IF H
    RETURN
370:IF F$(0)=""
    THEN 340
380:IF A$(C)=F$(0)
    OR B$(C)=F$(0)
    BEEP 1:PAUSE "
    OK!"
390:GOTO 340
400:F$(0)="":IF I=
    73INPUT F$(0)
410:IF I=15CALL &E
    33F
420:IF I=32LET E=(
    E=0)
430:IF I=9INPUT "N
    o.=";C:IF C>D
    LET C=0
440:IF I=10LET C=C
    +1:E=0:IF C>D
    LET C=0
450:IF I=11LET C=C
    -1:E=0:IF C<0
    LET C=D
460:H=(I=69):
    RETURN
470:END
```


★編殿　あなたは昨年度ＪＲのプログラムのバグを０としましたのでこれを賞します。これからもバグをなくすことに務めるように。(大阪府南河内郡・鈴木健司13才)……【編集長：これをはげみに頑張れよ。影：なぬ？】



マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウエアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新型式のゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，全国114のゲーム・コーナーから寄せられる情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。

このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどがありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りをお待ちしています。

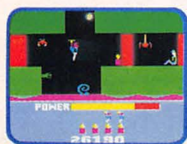
ACTIVISION®

世界で選びぬかれたコンピュータゲーム・ソフト、アクティビジョン。

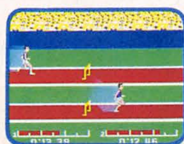
出たあ〜、

おもしろ毎日、アクティビジョンでスタート&ゴール! 好評発売中!

ヒーロー
Designed By John Van Ryzin
ヒーロー救助隊、緊急出動!



デカスロン (10種競技)
Designed By David Crane
元祖オリンピック10種競技



ゼンジー
Designed By Matthew Hubbard
頭の回転が決めてのパズルゲーム



ピットフォール
Designed By David Crane

ビームライダー
Designed By David Rolfe

キーストンケーパーズ
Designed By Garry Kitchen

リバーレイド
Designed By Carol Shaw

● 各ソフト共 ROM CARTRIDGE MSX 解説書付 ¥4,800 ヒーロー、デカスロン、ピットフォール、ビームライダー、キーストンケーパーズ、リバーレイド★ライセンスカード・プレゼント★くわしくは解説書をご覧下さい。





解説書付 ¥4,800

「ゴーストバスターズ」! キミのMSXパソコンで早く捕えろ!

GHOSTBUSTERS

Designed By David Crane

君はもう映画を観たか!?
あの「ゴーストバスターズ」が、いち早くコンピューター・ゲームになったゾ。
映画の面白さをそのままゲーム化。
この冬、いちばんHOTなゲームをPONYCAから堂々発売!

★映画/東宝洋画系一斉公開中

ある日突然、巨大都市ニューヨークに無数のゴースト(お化け)が棲みついてしまった。
そこで、大学で超自然現象の研究をしているピーターたち3人の科学者は、
"ゴーストバスターズ"(お化け撃退部隊)を組織し、
新商売として営業を開始したのだった。



赤く光っている建物にはゴーストが棲みついている。ゴーストを捕えるために、その建物めざしてくるまを走らせろ。



ゴーストトラップをしかけ、陰イオンビームをゴーストに浴びせかけろ。タイミングをみはからってゴーストを捕えるのだ。



いよいよ、ゴーストの牙城ズール寺院にのりこむ。たちはだかるマシュマロマンをかわし、すばやく中にもぐりこめ。

PONYCA LAND



※このたびアクティビジョンの強力なラインアップを加えPONYCAはユーザーズクラブ"PONYCA LAND"を結成致しました。ユーザーの皆さんとPONYCA、そしてゲームデザイナーの交流を深め、HOTなより豊かな情報(機関誌PONYCA LAND〈12ページ〉年6回発行)をお届けし、日本に限らずアメリカを含めた大きな組織にしていきたいと思います。現在アクティビジョンでは、各ゲーム毎にクラブ組織(ピットフォールで20,000点を越えた人達の為の"ハリークラブ"、キーストンケーパーズで35,000点を越えた人達の集りとして"ビリークラブ"等があります。)があり、PONYCA LANDはその日本支部としての機能も持ち、各々のアメリカへのライセンス登録を代行します。

※PONYCA LANDに入会を希望される方は、住所、氏名、年齢、職業、手持ちのパソコン機種をお書きの上、600円分の切手(1年分)を添えて下記の宛先までお送り下さい。楽しい会員の企画をいろいろ用意していますので、どうぞ御期待下さい。

宛先は右記の株式会社ポニーPONYCA企画部 PONYCA LAND係まで

安心して選べるPONYCAのソフト
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。



PONYCA

株式会社ポニー

PONYCA企画部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
TEL03-265-6377

販売元/株式会社ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL03-265-8051
札幌支店TEL011-511-5151 大阪支店TEL 06-541-1601
仙台支店TEL0222-61-1741 広島支店TEL082-243-2915
東京支店TEL 03-265-8241 福岡支店TEL092-751-9631
名古屋支店TEL052-322-4001
ニッパンポニーTEL 03-667-3741

自慢するんだ、

父さん、わかってくれるだろ。頭も普通。スポーツも普通。そんな僕だって、最新のゲームを持っていれば、あの子の気をひけるかもしれないんだ。だから、ね、

お願い。

デゼニワールド

フロリダのディズニーワールドが、なんと名古屋でデゼニワールドになってしまったのだ。そのスケールの大きさ!迫力!これまでのアドベンチャーゲームの面白さをすべて集めたこのゲームは、みんなの期待にドーンと応えるよ。

12月発売予定

みんなにね。





デゼニランド

5つのパビリオンのどこかに隠されている秘宝「三月磨臼(ミツキマウス)」。さあ、キミは何日で見つけだせるかな。





サラダの国のトマト姫

キュートなトマト姫を助け出して、反乱軍を勝利に導こう。

適応機種

		PC-6001 MKII	PC-6601	PC-8001 MKII	PC-8801/MKII	PC-9801F	X-1	MZ-1500	FM-7	S-1	MS X
デゼニワールド	T				12月		12月				
	FD				12月	1月	12月				
デゼニランド	T	○		○	○		○		○	○	○
	FD		●		●	●	●	▲ QD	●		
サラダの国のトマト姫	T	○		○	○		○		○	○	
	FD				●	●	●	▲ QD	●		

TAPE版 ¥4,800　FD版 ¥6,800　QD版 デゼニランド ¥5,000　サラダの国のトマト姫 ¥5,800



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

ときどき

任天堂のゴルフ

父さん、お手本みせてあげるなんて言って、本当は夢中になってるの、知ってるよ。これからは、仲良くやろうよ、男同志で。だから、ね、**お願い。**

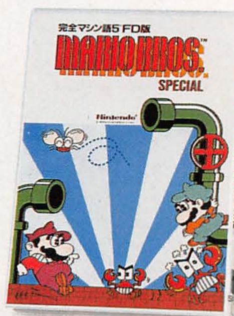
12月発売予定

本当のゴルフより面白い!?キミは、池あり、バンカーありの変化に富んだコースを、いくつで回れるかな。

任天堂のピンボール

ポップなマシーンで、ピンボール気分を満喫。マリオが登場するボーナスタイムもあるよ。

貸してあげるから、ね。



マリオブラザーズ スペシャル
敵は、可愛いカメやカニ。さて、マリオは、最上階までうまくジャンプできるかな。

Nintendo®
© 1983 Nintendo of America Inc.



パンチボール マリオブラザーズ
カメ、カニ、ハエ。さあ、ボールをぶつけて、蹴飛ばそう。

Nintendo®
© 1983 Nintendo of America Inc.



ドンキーコング3 大逆襲
ドンキーコングが、再びハチのバズビーを引き連れて大暴れ。危うし!スタンリー。

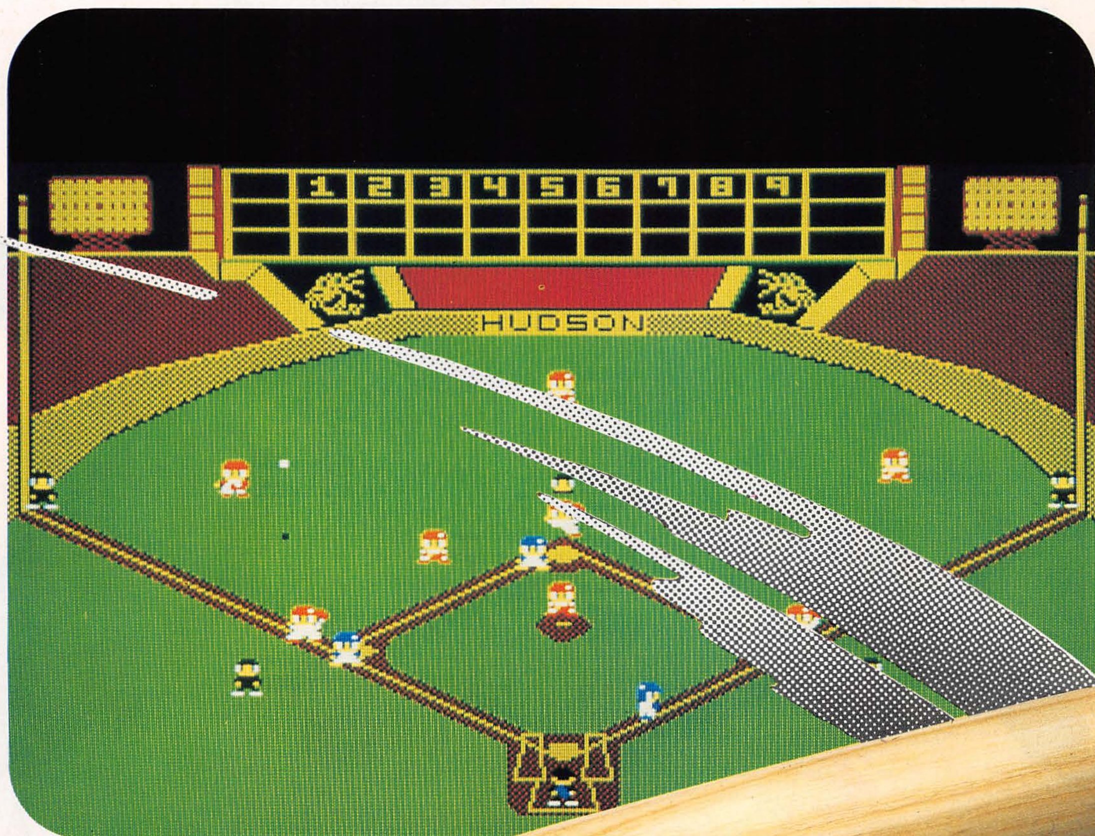
Nintendo®
© 1983 Nintendo of America Inc.

適応機種

		PC-6001 MKII	PC-6601	PC-8001 MKII	PC-8801 MKII	PC-9801F	X-1	MZ-2200	MZ-1500	FM-7	S-1	価格
任天堂のゴルフ	T				12月		12月					¥4,000
	FD				12月	1月	12月					¥6,800
任天堂のピンボール	T				12月		12月					¥4,000
	FD				12月	1月	12月					¥6,800
マリオブラザーズスペシャル	T	○		○	○		○	○		○	○	¥3,600
	FD		●		●	●			●			¥5,800
パンチボールマリオブラザーズ	T	○		○	○		○			○	○	¥3,600
	FD		●		●		●			●		¥5,800
ドンキーコング3大逆襲	T											¥3,600
	FD	1月			●		●			12月		¥5,800



ジャイアンツのかたきは、僕がうつ。



好評発売中



適応機種 X-1 PC-60mkII 66 PC-88/mkII FM-7 TAPE版 ¥4,000 FD版 ¥6,800 QD版 ¥5,800
MZ 1500

部屋は、ホームグラウンド

野球狂

くやしいだろう、逆転さよなら負けなんて。
だから、僕がさっそくかたき討ち。
まるで、テレビの野球中継みたいに、選手も
審判も動く「野球狂」。プロ野球や高校野球、
草野球など、自分の好きなチームと対戦チームの選手
それぞれの打率や守備率などのデータを入力。それに従って
動く画面で、リアルタイムゲームが楽しめるのだ。近頃は、僕が寝た後、
父さんが自分の草野球チームとジャイアンツ、試合させてるみたいだよ。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538・
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

うちは、ゲームセンターじゃないんだぞ。

JOY CARD
HUDSON GROUP HUDSON SOFT®
1 2 trigger

キミのパソコンにつなぐのは、コレだ。

JOYCARD

困ったものが、新発売!

「好きなことばかりやって」なんて、親父は文句を言うけれど。パソコンに〈JOY CARD〉をつないだ途端、部屋はゲームセンター感覚になってしまうんだ。ゲームに集中できる! 画面と一体になれる! だから、腕も上がる! こんなに面白いもの、近所の子どもたちにやるなって、無理だよ、ホント。 **ハドソンだから、な、なんと2,500円!!**

■対応機種

●MSX機種 ●PC6001・MKII (NEC) ●HXシリーズ(東芝) ●X1シリーズ(シャープ) ●MLシリーズ(三菱) ●MBシリーズ(日立) ●コモドール全モデル ●YISシリーズ(ヤマハ) ●SC-3000・SC-3000H(セガ) ●MPC-10(WAVY-10)(サンヨー) ●HCシリーズ(ビクター) ●CFシリーズ(松下) ●PAXONシリーズ(ゼネラル) ●V-10シリーズ(キャノン) ●HBシリーズ・SMC-777(ソニー) ●PXシリーズ(パイオニア) ●FM-Xシリーズ(富士通) ●その他



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
TAITO

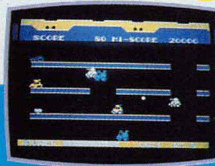
MSXがよろこんだ。あのタイトーから、新作ゲーム登場。

■おしゃれなビートル。ひたすら建設的です。

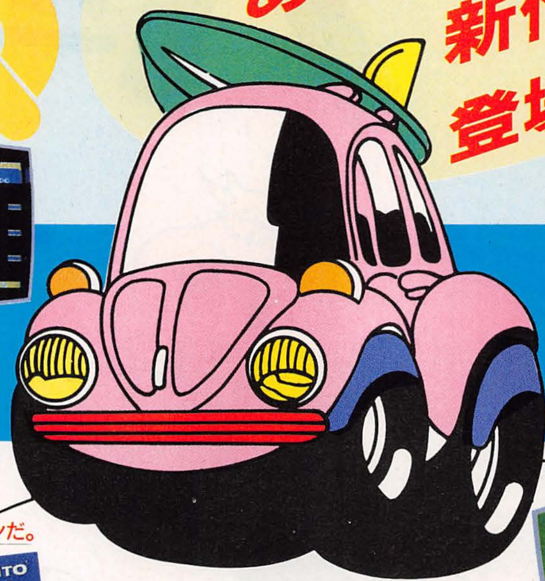
チョロQ

チョロQ 新発売
定価 4,800円
●MSX（ROMパック版）

キュートなミニカー"チョロQビートル"をコントロールして仲間チョロQを組み立てる愉快なゲーム。パーツはシャーシ、チョロQゼンマイ、ボディの順に落します。フロアの移動は助走をつけてタイミング良くジャンプ。技術がともなわない人のためのパターン捜しもできます。







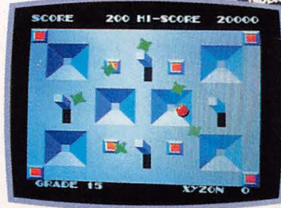
■シンプルな神秘。この興奮度にガ・ク・ゼ・ンだ。

ザイソログ

定価 4,800円
●MSX（ROMパック版）

妖しい光を放つクライムゾのエネルギーを吸収するザイソンと、それを邪魔するデオタム。フェアリス星に生まれた2つの新生命体がくり拡げる生存競争。ザイソンのコントロールには慣性が付加され、起伏のあるフィールドを移動するにはテクニックが要求される。興奮の20画面。





■ダンぺぬけの方、ウップンばらしにイッパーツ!!





雀フレンド

新発売
定価 4,800円
●MSX（ROMパック版）

ツモやまが立体的に見える画期的なマージャンソフト。ルールはクイタン、後づけあり。ポン、チー、カン、リーチ、ロンの操作はファンクションキーによるダイレクト選択。あがりはシバ棒までキッチリ計算します。満貫以上の役は大きく見やすい日本語表示をする充実の機能。

■歩兵のつらさが身にしみる。ここは戦場、自分だけが頼りの最前線。



フロントライン

定価 4,500円（カセット版）
定価 7,500円（5"FD版）
●PC-9801シリーズ
※5"FD版は2D、2DD共用タイプです。
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200 2000
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

定価 3,800円（カセット版）
●PC-6001mkII 6601

定価 4,800円
●MSX（ROMパック版）
●MZ-1500（QD版）

手留弾、地雷が炸裂する壮絶は戦い。装甲車、戦車を利用しながら敵陣地を目指すウォーゲームの決定版。

ちゃっくんぽっぷ

定価 4,500円（カセット版）
定価 7,500円（5"FD版）
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200 2000
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

定価 3,800円
●PC-6001mkII（カセット版のみ）

でました。MSX
定価 4,800円
●MSX（ROMパック版）
※MSXは全8画面。

■フェミニストの諸兄なら、元気ぶりがわかるハズ。

Chack'n Pop™

かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。1個のBombで"もんすた"を2匹以上やっつけるとチャンス。ボーナスフルーツ獲得、また"もんすた"にボディアタックできる"スーパーちゃっくん"に変身。カセット、ディスクとも全14画面!!







株式会社 ニデコ

■システムコンピュータ営業部 〒101東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F☎03(253)0761代
■コンピュータプラザ・ニデコ 〒101東京都千代田区神田須田町1-7-1ウィン神田高橋ビル4F☎03(251)8061代

●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。●資料請求は請求券を付けてコンピュータプラザ・ニデコまで。

資料請求券 BM



君はバルダーを

■**PCファンには**

5インチDISK:¥6,800
PC-8801
PC-8801 mkⅡ

TAPE:¥4,800
PC-8801

5インチDISK:¥7,200(2DD)
待望! **PC-9801**
(12月中旬発売予定)

■**FMファンには**

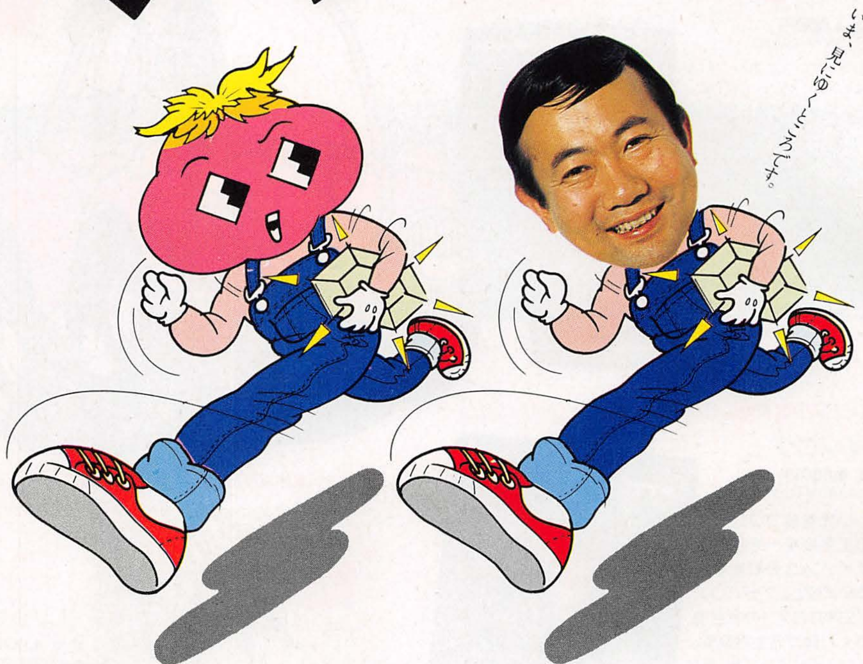
5インチDISK:¥6,800
FM-7
FM-8
FM-NEW7

3.5インチDISK:¥6,800
FM-77

TAPE:¥4,800
FM-7

■**X1ファンへ**

熱い視線を浴びてついに登場!
(12月中旬発売予定)
5インチDISK:¥6,800
TAPE:¥4,800



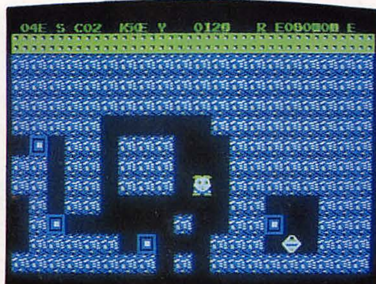
1度遊んだ人は、なぜか主人公に似るという。

このゲームのヒーローの名はロックフォード。上下左右にスクロールする岩だらけの画面で、ひたすらダイヤモンドを取り続ける姿は、けなげにも美しい。行く手の障害物をどうかわすか、はたまた、やっつけるか。立ち止まったときの可愛さに、つい入れ込んでしまう。

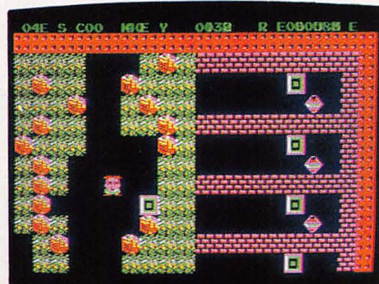
さすがにアメリカ生まれと思わせる、オリジナリティ。岩石は上から下へ落ちるという自然の法則に従ってゲームは展開しますが、意外なシーンがチャレンジャーを悩ませる。向こうでの移植ライセンス料が約3億円という大スケールのアクションパズルが日本に上陸。



まだ、のんびりいけますよ。



うっふっふ。知恵くらべですな。



なっ、なんだ!この画面はと、絶句。

COMING UP NEXT あなたの頭脳を大混乱におとしいれる「チャンピオン・バルダーダッシュ」いよいよ見参!



ソフトの先進国　アメリカが父

有印

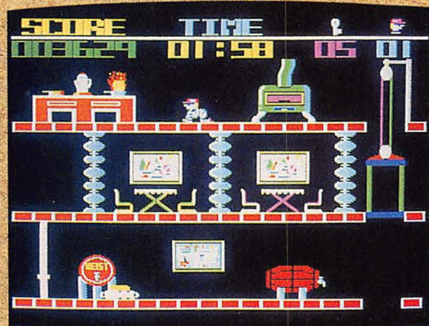
■PCファンには
5インチDISK：¥6,800
PC-8801
PC-8801 mkⅡ

■X1ファンへ
熱い視線を浴びてついに登場！
（12月中旬発売予定）
5インチDISK：¥6,800
TAPE：¥4,800

■FMファンには
5インチDISK：¥6,800
FM-7
FM-8
FM-NEW 7
3.5インチDISK：¥6,800
FM-77
TAPE：¥4,800
FM-7

コンプティークが面白さをリードする。

男の危険なロマンを誘う 思考型アクション。

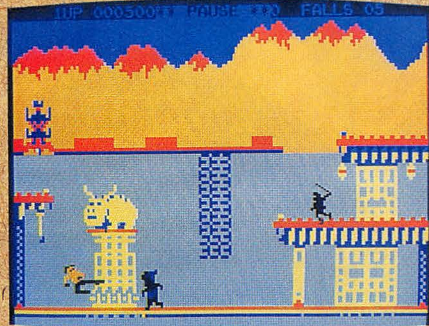


the HEIST
ハイスト

リアルでユーモラスな動きに画面の前から離れられなくなる。あなたは、腕前の確かな怪盗に変身。そして、美術館に展示された絵画を盗みまわらなければいけない。

PC-8801&mkⅡ 大好評発売中!!
FM-7/8/NEW 7/77 12月中旬発売予定

カンフーアクション。繰り出せ必殺の技。



BRUCE LEE
ブルース・リー

気合いを入れていどめば、期待に応えてくれる爽快感。手強いニンジャとスモウレスラーとの死闘にうち勝ち、地下要塞の財宝殿にたどりつくと…。

大好評発売中!!
PC-8801&mkⅡ, FM-7/NEW 7/77
FM-7用テープ版

充実のFrom U.S.A.シリーズ、過激に絶賛発売中!!

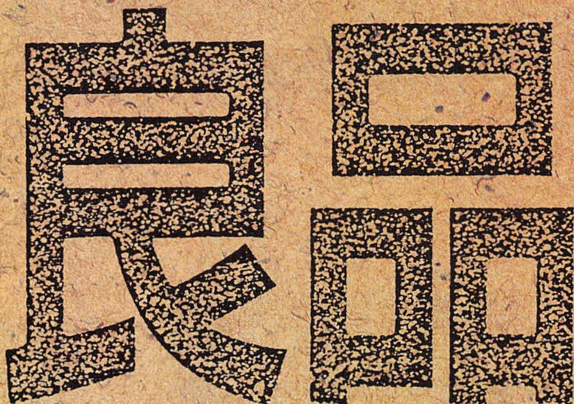
アズテック
AZTEC
これぞリアルタイム・アドベンチャー。
アップル育ちの毛並のよさ。
PC-8801, 8801mkⅡ
FM-7, 8, NEW 7, 77
（FM版12月中旬発売予定）

ミスターロボット
Mr.Robot AND HIS Robot Factory
ユニークな仕掛けをよけつつ
アクション・ロボ君22面の大仕事。
PC-8801, 8801mkⅡ
FM-7(DISK & TAPE), 8, NEW 7, 77

クライシスマウンテン
CRISIS MOUNTAIN
手に汗にぎるリアルな動き。
山岳アクションの名作。
PC-8801, 8801mkⅡ
FM-7(DISK & TAPE), 8, NEW 7, 77

エー・イー
A.E.
グラフィックスの鮮やかな
スペース・ファンタジー・アクション。
PC-8801, 8801mkⅡ
FM-7, 8, NEW 7, 77

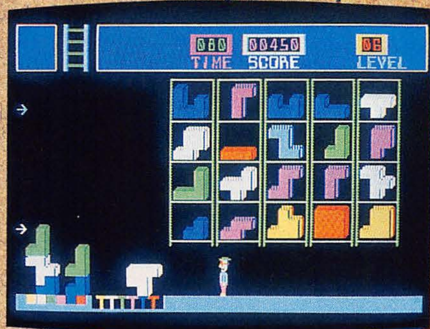
ハードの先進国　日本が母です





ゲームはいよいよ、ブランドの時代。

バランスが要求される 思考型アクション。



HIGHRISE

ハイライズ

'83全米エレクトロニック・ゲーム・オブ・ザ・イヤーを受賞した新しいタイプのゲーム。複雑な形をしたブロックをいかに上手に積みあげるか、お手並を拝見。

大好評発売中!!

PC-8801&mkⅡ, FM-7/NEW 7/77

FM-7用テープ版

アップルの名作。リアルタイムアクション。



SWASHBUCKLER

スワッシュ・バックラー

マニアの間に根強いファンを育てたあの名作がついにやってきた。キャラクターのリアルさでは折り紙つき。得意の剣で、悪人どもを何人たおすことができるかな。

大好評発売中!!

PC-8801&mkⅡ, FM-7/NEW 7/77

マイナー2049

MINER 2049er

X1版 移植完了! 12月中旬 新登場

'84エレクトロニック・ゲーム・オブ・ザ・イヤー受賞の秀作アクション。

PC-8801, 8801mkⅡ
FM-7(DISK & TAPE), 8, NEW 7, 77

深度40

FATHOMS 40

BASICなれど本格派。シミュレーションの決定版。

PC-8801, 8801mkⅡ(PC版のみ)

バグ・アタック

BUG attack

コーヒーブレイクもできる痛快アクション。

PC-8801, 8801mkⅡ
FM-7, 8, NEW 7, 77

禁断のゲームソフトはクオリティがいのち

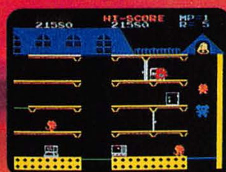
COMPTIQ

株式会社コンプティーク
〒102東京都千代田区隼町3-19清水ビル4F
電話＝(03)234-8041


03 ギャラクシアン



01 パックマン



02 マッピー

僕たちの自遊空間


PAC-MAN
〔パックマン〕
パワーエサで大逆転、
イジケモンスターをやっつけろ!


MAPPY
〔マッピー〕
ドア飛ばしの必殺テクで、
ニャームコたちを追っぱらえ!

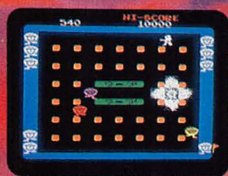

Galaxian
〔ギャラクシアン〕
エイリアンの大編隊を、
ギャラクシップで追撃だ!

GAME CENTER ナムコット・ゲームセンター・シリーズ

namcot



05 キング＆バルーン



04 ワープ＆ワープ



06 ラリーX

新製品



07 ディグダグ

新製品



08 ギャラガ

ナムコット。



WARP WARP

〔ワープ＆ワープ〕
2つの戦場をワープで移動！
2倍楽しめるコミカルゲーム。



King & Balloon

〔キング＆バルーン〕
思わず熱中、大ピンチ！
ひょうきん王様がさらわれた！



RALLY-X

〔ラリーX〕
レーダーたよりに突っ走れ！
手に汗にぎるカー・チェイス。

■MSX対応のROMカートリッジ。定価＝各4500円。　■製造元／㈱ナムコ　■発売元／電波新聞社

●お買い求めは、全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞各支局マイコンソフト販売部へどうぞ。

遊びをせんとや生まれけむ・・・

知性派前頭葉のアナタには…

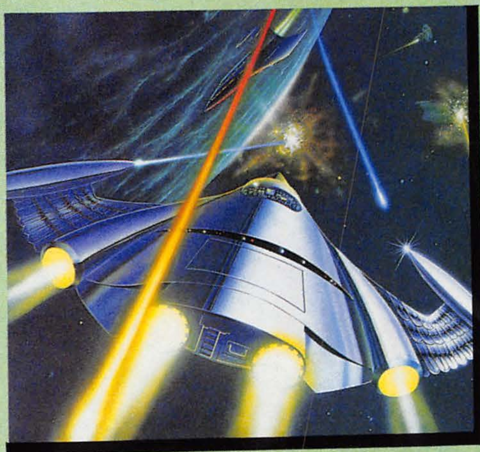
君の頭脳は英雄を超えるか。

NAPOLÉON ナポレオン

FM-7シリーズ
テープ版 ¥4,000

戦略・戦術・かけひき・探りあい…カードゲームナポレオンのおもしろさをそのままパッケージしたびっくりソフト。実戦さながらのアタマの勝負――君はみごとナポレオンになってみせるか？





勇敢な宇宙戦士。銀河系の平和を守れ!

ROTECTOR プロテクター

8801・PC8801mkⅡ
テープ版 ¥3,800 5インチ2D版 ¥4,800
BMパーソナルコンピューターJX 3.5インチ版 ¥5,800

宙歴1037、銀河連邦はゼンダー帝国軍の侵略をうけ、
亡の危機に直面していた。君は最新鋭宇宙戦闘機に
りこみ、人類最後の防衛ラインを死守することになる
一君は人類のプロテクターになれるか？

行動派前頭葉のアナタには…

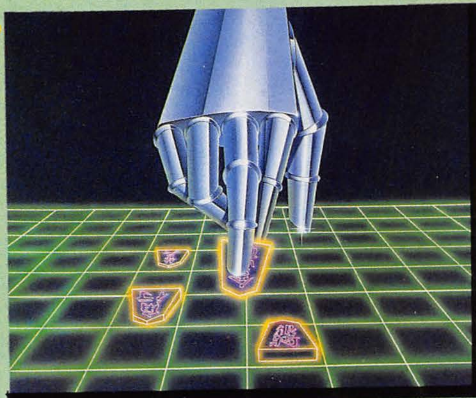
絢爛豪華なフルグラフィック花札

HANAFUDA ORYU

PC8801・PC8801mkⅡ
テープ版 ¥3,800

この刺激がたまらない。コンピューターお竜に
度胸でいざ勝負。五光や花見、猪鹿蝶と、知恵
って役づくり。時間制限一本勝負、片肌脱ぎの
姐さんは、少しばかり手ごわいぞ。





1手1手に白熱盤上! 対局名人戦。

対局将棋 将棋名人

PC8801・PC8801mkⅡ
テープ版 ¥3,800 5インチ2D版 ¥4,800
PC9801 2DD版 ¥4,800
MZ1500 QD版 ¥4,800
IBMパーソナルコンピューターJX 3.5インチ版 ¥5,800

これぞ将棋ソフトの決定盤。マシンの思考速度もグッとアップでイライラ解消。君のレベルに合わせて、駒落としも可能な将棋名人と知力の闘い――うむ、こいつはなかなか手強いぞ。

わたしの前頭葉は刺激を好む――
と、お考えの方は、Apollo Technicaのおいしい刺激ソフトをどうぞ。



Apollo Technica

ソフトプロ株式会社・アポロテクニカ事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL06(363)1221

●お買い求めは、全国パソコンショップで!

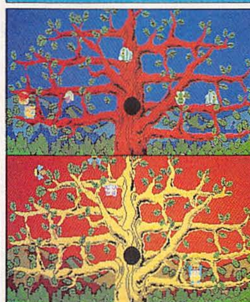
ソフトプロ株式会社

ウィングマン
ヒーローコミックアドベンチャー



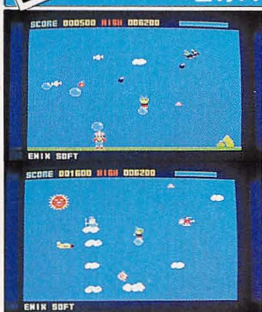
■〔ディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII ……………… ￥5,800
作者 ……………… TAM・TAM
少年ジャンプ
アイデアコンテスト優秀作品
プロの描いた美しい画面と巧みなストーリー構成。ウィングマンとキータクラーとの熾烈な闘い。紛失したドリムノートのゆくえは？敵の巧妙な策略に舞台は異次元都市ポドリムスへ。　©集英社　桂正和　1984

ニュートロン
ファンタジー思考型アクションゲーム



■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII、シャープX1全シリーズ、FM-7全シリーズ ……………… ￥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、PC-8801、PC-8801mkII ……………… ￥6,800
作者 ……………… 中村光一
ドアドアを超えたアクションゲーム
朝昼夜と刻々と変化するグラフィックの美しさと、画面ごとに変わるコミカルなキャラクターの動きでパソコンゲームのイメージを一新。

Dr.スランプ バブル大作戦
全方向スクロールリアルタイムゲーム



■〔テープ版〕PC-6001mkII、PC-6601·PC-6000SRシリーズ·￥3,600
作者 ……………… 岡本耕治
少年ジャンプ
アイデアコンテスト優秀作品
全方向スクロールで大空を自由自在。シャボン玉からシャボン玉へ、ガッチャンのコミカルジャンプに大爆笑。豊富なキャラクター、斬新なアイデア。リアルタイムゲームにメルヘンを注ぎ込んだ快心作。
©集英社　鳥山明　1984

ドア ドアmkII
ファンタジー思考型反射ゲーム



■〔テープ版〕A面★PC-6001mkII、PC-6601（50面＋50面）
B面★PC-6001<32K>（20面＋20面）……………… ￥3,800
作者 ……………… 中村光一
新エイリアン登場、ゲーム内容一新
ミリオンセラー爆進中のドアドアをPC-6001シリーズ用に新しくグレイドアップ。新エイリアンやBGMの出来はもう最高。

過激にヒット！好評発売中!!

次ページも注目
凄いゲームが待機中

★この《名作》シリーズが冬休みをエキサイトさせる★この《名作》シ

暗　黒　城
スペースファンタジーアドベンチャー

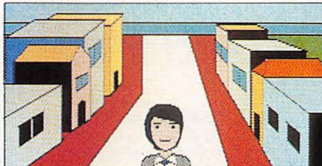


■〔テープ版〕FM-7全シリーズ ……………… ￥3,800
作者 ……………… 山口祐平
ヒットチャート上昇中
超高速グラフィックで展開する壮大な宇宙創造紀のスペースアドベンチャー。ユーモア感覚抜群の対話。君は新世界を創造できるか!?

ドア ドア
ファンタジー思考型反射ゲーム
■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII PC-8001mkII、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ、MZ-2000 …… ￥3,800■〔5"ディスク版〕PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、PC-8801、PC-8801mkII …… ￥5,800■〔3.5"ディスク版〕FM-77· ￥5,400
作者 ……………… 中村光一
ドアドアはパソコンゲームの代名詞
驚異のミリオンセラー。ドアドアのおもしろさは永遠に不滅です。



ポートピア連続殺人事件
サスペンスアドベンチャー



■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8001mkII、PC-6001(32K)、PC-6001mkII、PC-6601、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ ……………… ￥3,600
作者 ……………… 堀井雄二
只今人気絶頂の本格サスペンスドラマ
この事件の解明は君にまかせる。港神戸を発端に、次々に起こる殺人事件。ラストのどんでん返しにドキッ!!

NO.1ゴルフ
3Dゴルフシュミレーションゲーム
■〔テープ版〕シャープX1全シリーズ ……………… ￥3,600
作者 ……………… 村守将志
君もこれでNo.1ゴルファー
世界の著名ゴルフ場を集大成。3次元ゴルフの最高峰。3人でもプレイができ、なんとハイテクのバックスピンもかけられる。

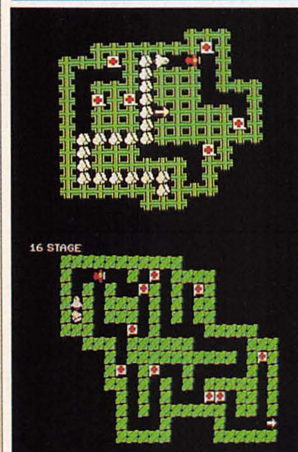


販売元　株式会社 小西六エニックス　　発行元　株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 ☎03(366)4251

'85年を担う 大型新人ゲーム

12月上旬新発売

頭脳4989 超思考型 新頭脳挑戦ゲーム



第3回ゲームホビープログラムコンテスト優秀作品。

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ、PC-8801、PC-8801mkII、X1全シリーズ、PC-6001、PC-6001mkII、PC-6001mkII SR、PC-6601、PC-6601SR……￥4,800………

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII……………………￥6,400

作者…………………大橋一雄

君の任務は、エミー号を操り、全ての旗を取って矢印(➡)から脱出することだ。奇想天外なトリックの連続！解明すべき数々のテクニック！50画面に仕掛けられた300数種の罠に君の頭脳はパニック状態。

12月上旬新発売

ザース 本格アニメ・サスペンスアドベンチャー

PC-9801シリーズ新発売



SFサスペンスアニメ不朽の名作

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ……………￥3,800

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、FM-7、FM-NEW7……………￥5,800

作者……………スタジオ・ジャンドラ

プロの描いた美しいグラフィックで展開される壮大な宇宙叙事詩。オリオンの秘密とは？息詰る興奮と意外な展開が……。

12月上旬新発売

ポーリー 思考型快感リアルタイムゲーム



第3回ゲームホビープログラムコンテスト入選作品

■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII………￥3,800

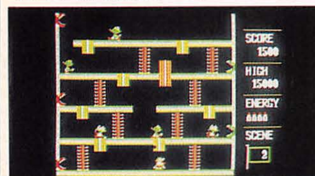
■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII……………………￥5,800

アーケードゲームのおもしろ要素を知りつくしたプロが、自信をもってパソコンユーザーに贈る名品。かわいいポーリーと愉快なモンスター達が繰り広げるマンホールパニック。四次元移動と無敵のナイフで快感100%。

リーズが冬休みをエキサイトさせる★この《名作》シリーズが冬休みを

アラレのジャンプUP

コミック思考反射ゲーム



■〔テープ版〕PC-8001mkII··￥3,600

作者…………………芸夢狂人

少年ジャンプ

アイデアコンテスト優秀作品

ニコチャン大王の大襲撃！あのペンギン村が今君のディスプレイに。各面の抜群のアイデアとキャラクターのかわいさはもう最高。

ⓒ集英社・鳥山明 1984

マジックガーデン

アニメーション・リアルタイムゲーム

■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII……………￥3,600

■〔ディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII(コントラクション付)……￥5,600

作者……………………日高徹

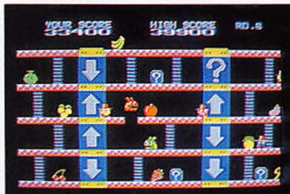
アニメーションゲームの決定版

季節感あふれる夢の様に美しいアニメーション。息切れするドングリや神出鬼没のモグラなど、数々の意外性を秘めたビックゲーム。



グッツン

2人3脚型反射ゲーム



■〔テープ版〕シャープX1全シリーズ……………￥3,600

作者……………加藤工明

思考型スクロールに夢中

軽快なスクロールにピッタリのBGM。仲良し2人の兄弟が高速エレベーターに乗って大活躍。こりにこったキャラクターが何ともうれしい。

ファンファン・ニューファンファン

思考型スーパーマルチ反射ゲーム

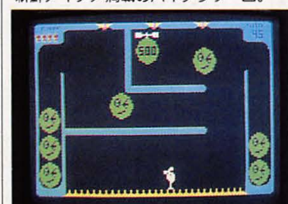
■ファンファン★〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8001(32K)、PC-8001mkII……………￥3,800

■ニューファンファン★〔テープ版〕PC-6001mkII、PC-6601…￥3,800

作者……………………宮田康宏

128画面数のアイデア抜群ゲーム

(次々に生産される風船を扇風機で収納庫に入れる)風力学をシュミレートした新鮮アイデア満載のハイテクゲーム。



■オリジナルゲーム募集

あなたの作ったゲームを商品化しませんか！ご希望の方はそのゲームをお送り下さい。詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。

担当者　千田

■移植者募集

移植のアルバイトをご希望の方はお問い合わせ下さい。お待ちしております。

担当者　望月

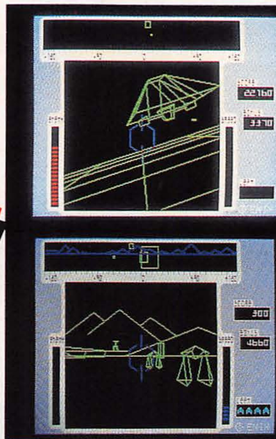
サンタクロース推薦

デビュー!!

ブルーフォックス

超光速立体マルチエキサイティングゲーム

12月上旬新発売



第3回ゲームホビープログラムコンテスト優秀作品

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ…¥4,800

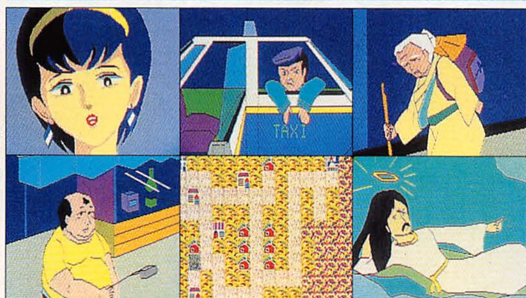
作者……………………………武部暁昌

超光速立体画像で襲いかかる敵・巨大要塞空母。マルチスクリーンで展開するスリリングな地上戦そして空中戦。リアルな敵の撃破シーンはエキサイティングまちがいなしの大傑作だ。

アゲイン

ロールプレイングアドベンチャーゲーム

12月上旬新発売



第3回ゲームホビープログラムコンテスト入選作品

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、FM-7、FM-NEW7……¥5,800

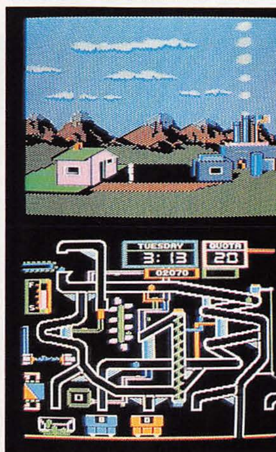
作者……………………………山口祐平

超高速グラフィックで展開する200画面。ロールプレイング・シュミレーション・パズルのおもしろさをミックスしたニュータイプアドベンチャー。アゲイン、ふたたびの世界に広がる7つのサクセスストーリー。これは将来君に起りうる現実の出来事かもしれない。

ガムボール

マルチアクション出世ゲーム

12月上旬新発売



待望!!アップル移植版

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII……………¥6,800

作者……………………Robert Cook

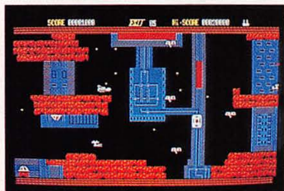
話題騒然!ブローダーバンドの新作登場。「危い!赤いボールが緑のトロッコに!!」「おっと、今度は腐ったボールだ!」ハラハラドキドキ!トロッコは右へ左へ大忙し。失敗すれば工場長が怒ってトロッコをひっくり返しに来る。アメリカ話題のマルチアクションゲームの決定版が日本上陸!

Licensed from Broderbund

エキサイトさせる★この《名作》シリーズが冬休みをエキサイトさせ

スウォーム

スペースファンタジー反射ゲーム



■〔テープ版〕シャープX1全シリーズ…………¥3,600

作者……………………関洋介

5段階スクロールのスペース・ウォーズ

画面いっぱいに広がるファンタジックな宇宙空間と20種以上の個性あるキャラクターが君を幻想的な世界へ導くスペース・ウォーズ。

カラクリ忍法

冒険活劇反射ゲーム

■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII……………¥3,600

作者……………………中沢毅

迷路を組合せた

新しい思考型反射ゲーム

迫り来る敵忍者。手裏剣、マキビシ、煙幕を武器に抗戦せよ。このカラクリ屋敷を君は突破できるか。



ロリータシンドローム

美少女ファンタジーアドベンチャー



■〔テープ版〕FM-7、FM-NEW7、FM-77、PC-8801、PC-8801mkII ¥3,600

■〔ディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII……………¥5,600

作者……………………望月かつみ

君を待ち受けていた思いがけない体験は!少女の汚れを知らない瞳、なめらかな肌。少女達が待つメゾンロリータへと僕の胸はときめく。

芸夢狂人の宇宙旅行

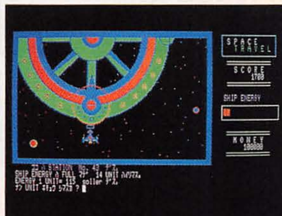
アドベンチャー型リアルタイムゲーム

■〔テープ版〕PC-8001mkII……………¥3,600

作者……………………鈴木孝成

8種類のゲームを組立てた大作

芸夢狂人が君に送るスペースアドベンチャー大作。エキサイティングリアルタイムゲームの決定版。



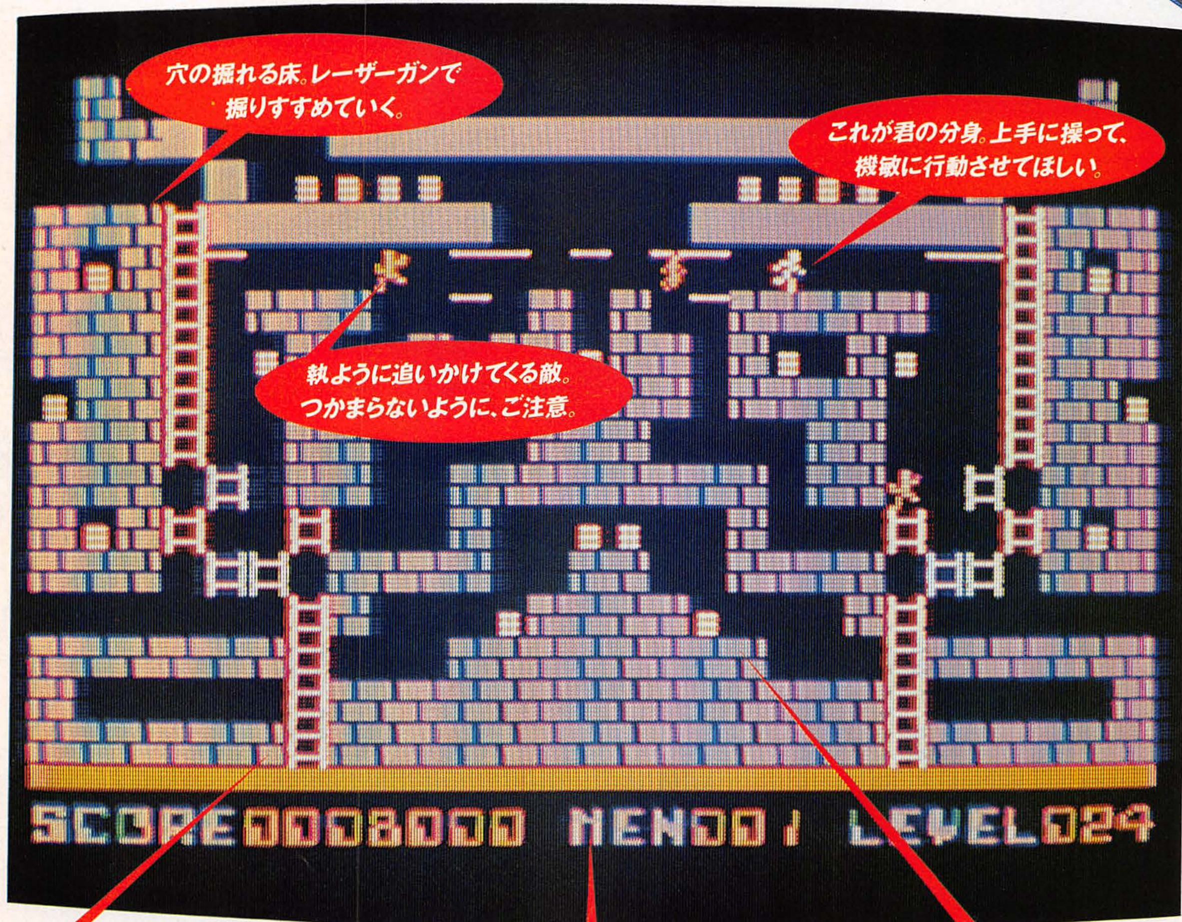
販売元 株式会社 小西六エニックス　発行元 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 ☎03(366)4251

SONY

ロードランナーが

アメリカ「エレクトロニック・ゲーム」誌で、'83年年間最優秀賞。



Lode Runner™ MSX

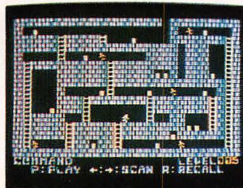
Ⓒ1983 by Dovg Smith Licensed from Brøderbund Software™




MSXになった

ゲームの本場、アメリカでも、今やだんぜんNO.1の大人気だ。

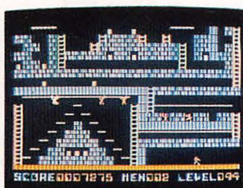
パソコンゲームの本場、アメリカでもっとも評価の高い「ロードランナー」。'83年最人気プログラム賞、'84年アーケード大賞など、数多くの栄光に輝いてきた。巧みに埋蔵された金塊を、どうやって手に入れるか。手ごわい敵たちと、いかに戦うか。鋭いひらめきと、素早いアクションが、強力な武器となる。**君の**名はロードランナー。



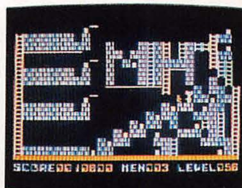
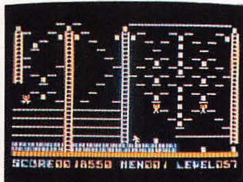
迷路の中の金塊をつぎつぎに奪い取っていくことが使命だ。掘って、奪って、そして逃げる。フットワークを存分にきかせて、つき進んでいくのだ。



もちろん、スムーズには前へ進めない。君の行く先には、絶えず敵が阻止しようと待ちかまえている。スピードでかわすか、おびき出して落とし穴にはめたり、ブロックに閉じこめてしまうか。君の機智と判断力がここで試される

のだ。いろんな**テクニック**を使って敵をあざむいたり、スピードプレイを存分に展開してみよう。君の頭脳と反射神経をいかんなく発揮するシーンが、ありとあらゆるところで待ちかまえている。ヒミツの落とし穴を見つけたり、隠れ地下道にとつぜん助けられたり、**知的な**シゲキがいっぱいだ。

ロードランナーは全部で76面、君のスピードも5段階に調節できるんだよ。



ロードランナー HBS-G020C ¥5,900

その他のゲームシリーズ
(ロムカートリッジ)

- **E.I.** HBS-G017C ¥4,000 エイリアンとインベーダーが猛攻撃。
- **センジョー** HBS-G016C ¥4,000 3次元の立体画面、リアルな戦いアーケードゲームのスーパーヒット。(11/21発売)
- **ミスター・ドゥVSユニコーンズ** HBS-G018C ¥4,500 ピエロとユニコーンの大活劇ゲーム、アメリカから来たメルヘンアクションゲーム。(11/21発売)
- **実戦四人麻雀** HBS-G024C ¥4,000 コンピュータ雀士を相手に実戦マージャン。(11/21発売)



写真のシステムは、パーソナルコンピュータHB-101本体¥46,800とトリニトロンカラーテレビKV-14G11¥59,800の組み合せです。

HiT BiT

85年に新分野を拓く

アクティブロールプレイングゲーム登場


表紙・イラスト



構想から1年 ロールプレイングゲームのリアルタイム化を実現!

新発売 8801mkII 5FD版……¥6,800
1月発売 X-1/Cテープ版……¥4,800

★画面瞬時切り換え(X 1は四方向スクロール)……無論!
★64Kフルメモリー、オールマシン語……勿論!
★一括ロード、アクセス無し……当然!
★さらに加えて、華麗なグラフィックスと高度な重ね合わせ処理による立体的画面。水に没し、木にかくれ、なめらかに動くキャラクターは、広大なマップ上を駆け巡ります。

LEGENDS OF HYDLIDE IN FAIRYLAND…………(ハイド ライドの伝説)

美しい王国"フェアリーランド"は3つの宝石があることで王国の平和は保たれていました。ある日悪しき者によってその宝石は持ち去られてしまい、王国は退廃し、遂に神話伝説最強の悪魔"バラリス"によって王国は滅ぼされ、王家の次女も魔力で妖精にされてしまった。この悪魔の仕業に耐えかねた若者ジムは、王国再建のために、たった1人で怪物たちに挑戦していった。



8801/mkII



8801/mkII



X-1/C

もう画面数なんて関係ない!

ゲームをしながらコンストラクション



上の4匹の怪物たちは下への出口はない。
左下のミイラ男は完全密閉したので高得点。

パラノイア88

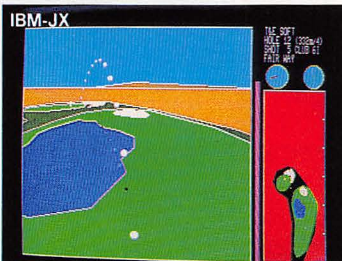
PC-8801/mkII
5FD版…………¥6,800
テープ版…………¥4,000

- 頭を使って迷路を変更し、ミイラ男を封じ込め、ピラミッドの秘宝を探せ。
- もちろん初期画面作成エディターも付いていて、簡単に変更できます。(5FD版のみ)

3Dゴルフシミュレーション

スーパーバージョン

IBM-JX	3.5"2DD版	¥6,800
PC-9801F	5"2DD版	¥6,800
FM-77	3.5FD版	¥6,800
MZ-1500	QD版	¥4,000
日立S-1	テープHR	¥4,000



1月発売予定、PC-6001mkII/6601版 SR対応

ゲームフリークとゲームデザイナーの接点を作ります。

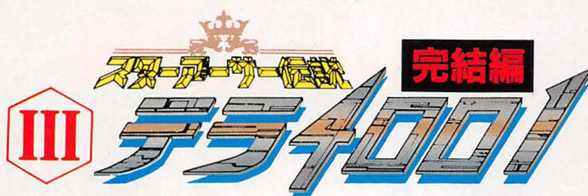
T&Eマガジン No.4 発行中

特集
- T&E会員募集!
- テラ4001、ハイドライド

デザイン一新
(三ツ折6ページ)
カタログNo.3ができました。

高速3-Dピクチャーエディターによる組合せ画面方式

キャラクターは20種類以上！しかも同じ場所に格好で登場する不自然さはもうありません。





1年間温めたT&Eの技術と創造をここに結集‼

★新開発の高速3-Dピクチャーエディター。
中間色を含む1枚の画面を拡大・縮小・3次元回転させて描ける他に、描いた何枚かの画面の組合せも自由にできます。
★人物は背景から独立し、ゲーム進行に合わせて、異なる場所に大きさ、向きを変えて出現。
★画面数、コマンド、会話語数も前2作より大幅アップ。
3-Dピクチャーエディターによる組合せ画面方式により、少ないメモリで多種多様の画面を持てるため、ストーリー展開の幅も広がっています。
★リアルタイムシーンは、ワイヤーフレームによる高速リアルタイム3-Dシミュレーター（残念ながら、ストーリーの展開上内容は公開できません）。
★ロールプレインゲームの要素も加え、シーン1（カセット1）だけでも60以上の地区（画面）を自由に移動できます。 テープ版でも、1シーン分は1括ロードになっています。

㊟PC-6001mkII/6601版は、3-Dピクチャーエディターは使用していませんが、新開発の高速グラフィックエディターにより、一画面表示スピードが暗黒星雲の2倍になりました。3-Dシミュレーターは疑似3Dになっています。

暗黒星雲より1年、舞台はテラへ

今、銀河最後の攻防が始まる！

遂にクラプトンIIは、ジャミルの本星の引力圏へ突入した。
しかし、中枢コンピューター"テス"が大気圏進入コースをプログラムした直後、ジャミル戦闘機の大編隊による総攻撃を受けた。進入コースをはずれたクラプトンIIは焼けただれながら落下して行った。かろうじて不時着に成功したクラプトンIIであったが機体は大破、修復は絶望となった。
スターアーサーとルナ、そしてボブは船外へ脱出したが、そこには武器を持った多数のエイリアンが待ちかまえていた。
物語は"シージャ"と呼ばれるこの廃虚の都市から始まる。

スターアーサー伝説ストーリーブック付

スターアーサー伝説の完結を記念して、銀河1000年戦争、惑星メフィウス、暗黒星雲、テラ4001序章の4部からなる。イラスト入りストーリーブックが付いています。



FM-7/NEW7/77



FM-7/NEW7/77



PC-6001mkII/6601/SR



PC-6001mkII/6601/SR



FM-77
3.5FD版￥6,800

PC-6001mkII/6601/SR
テープ3本組……………… ￥4,800
PC-8801/mkII
5FD版……………………… ￥6,800
FM-7/NEW7/77
テープ3本組￥4,800、5FD版￥6,800



FM-77
3.5FD版￥6,800

5FD版……………………… ￥6,800
FM-7/NEW7/77、PC-8801/mkII
テープ版（3本組）………… ￥4,800
FM-7/NEW7/77、PC-8801/mkII、
PC-6001mkII/6601/SR、X-1/C、S-1

スターアーサー伝説III「テラ4001」用に新たに開発された高速の

スーパーグラフィックエディター SR対応

PC-6001mkII PC-6601

詳細取扱い説明書およびアドベンチャーゲーム製作㊙テクニック集付き！

作画に必要なすべての機能を備えています。中間色のグラフィック命令（PAINT、BOXFULL）は特に強化されており、BASICコマンドに比べて画面ペイントは40倍（2.5秒）、画面ボックスフルは3.5倍（1秒）で塗り終ります。



絶賛発売中！（テープ版￥4,000/3.5FD版￥6,800）

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト ☎(052)773-7770
新住所：〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

T&E SOFT

カタログ No.3請求券 ベーマガ I

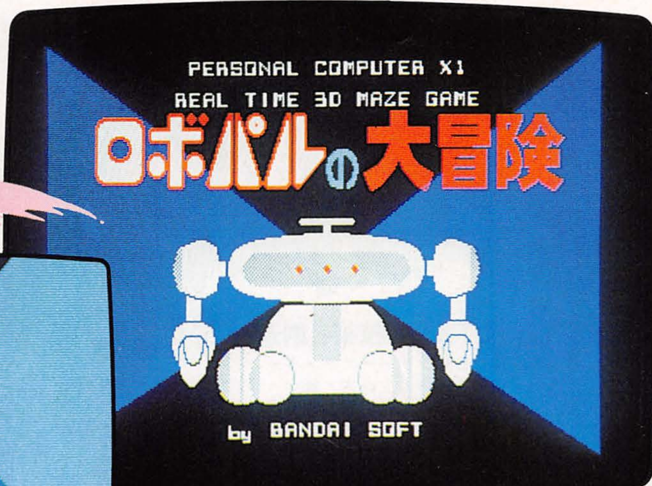
カタログ No.4請求券 ベーマガ I

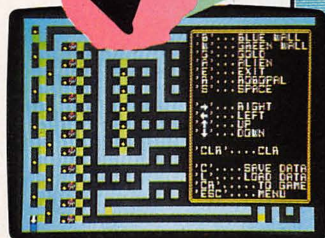
※通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の上当社宛お送りください。（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
★T＆EマガジンNo.4ご希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上、この頁の請求券をお送りください。
★T＆E SOFTの新しいカタログ（No.3）ができました。ご希望の方は100円切手同封の上、カタログ請求券をお送り下さい。

劇的遊戯

ガニスターをやっつけて、金塊を捜せ/驚異の高速3D・MAZE・GAME

ロボ・パルの大冒険





PC-8801(mkⅡ),X1(Ck,Cs,turbo)
TAPE ¥4,800 5"D ¥6,000

金塊を集めながらロボ・パルが3次元立体迷路を大冒険。それをさえぎる不死身の怪物ガニスター。襲ってきたらビーム光線で床に穴をあけて、落っことせ/緑色の壁も要注意/ —自分でもオリジナル迷路が作れます。

㊟このプログラムは、パソコン・シミュレーション・ロボット「ロボ・パル」との連動はできません。

MSV 機動戦士ガンダム ジェットストリームアタック



ガンダムがジオン軍のモビル・スーツと戦いながら、ホワイト・ベースを目的地に進めるアクション・シミュレーションゲーム。最終目的地の地球まで無事到着できるか!?

PC-8801(mkII),PC-6001mkⅡ, FM-7(NEW7),X1(Ck,Cs,turbo)

Ⓒ㈱創通エージェンシー・㈱日本サンライズ TAPE ¥3,800

キン肉マン



頭脳プレーによる技の応酬で場外乱闘も入り混じる恐怖のデスマッチ。5人抜けばチャンピオンだ/ —オリジナル超人が作製画面を見ながら自由に作ることができます。

PC-8801(mkII),FM-7(NEW7),X1(Ck,Cs,turbo)

Ⓒゆでたまご・集英社・NTV・東映動画 TAPE ¥4,800

スペース・ファンタジー・アドベンチャー サザンクロス



地球を救うのは、あなたの頭脳/宇宙へ、そしてファンタジーワールドへ。さあ、残された時間はあとわずか。スピーディな画面で展開される本格アドベンチャーゲーム。

PC-8801(mkII),PC-9801,PC-9801F, FM-7(NEW7),X1(Ck,Cs,D,turbo)

TAPE ¥4,800 FD ¥6,800

重戦機エルガイム ※1月発売予定

地上⇄宇宙空間のスリリングなパターン変化。エルガイムを操り、迫りくる敵を倒せ/

FM-7(NEW7)

TAPE ¥4,800 Ⓒ㈱創通エージェンシー・㈱日本サンライズ

ロールプレイングゲーム 仮面ライダー

襲いかかるヒトデンジャー、イカデビル等9怪人。仮面ライダー危うし/逆転なるか!?

PC-8801(mkII),FM-7(NEW7)

TAPE ¥4,800 Ⓒ石森プロ・毎日放送・東映

シミュレーションゲーム マジンガーZ

アシュラ男爵率いる、神出鬼没の機械獣。マジンガーZ、光子力研究所を死守せよ/

PC-8801(mkII),FM-7(NEW7)

TAPE ¥4,800 Ⓒダイナミック企画・東映動画

FM-7に遂に登場/ 零ゼロファイター戦

接近する敵戦闘機編隊。迎え撃つは零戦。攻めてくる敵をキミは何機撃ち落とせるか!?

PC-8801(mkII),FM-7(NEW7)

TAPE ¥3,800

■ガンダムルナ・ツーの戦い Ⓒ㈱創通エージェンシー・㈱日本サンライズ

ホワイトベースが危ない/さあ、目にも止まらぬスピードでガンダムを操り、ザク軍団を撃破せよ/PC-8801(mkII), PC-6001 mkII ,FM-7(NEW7),X1(Ck,Cs,turbo)
TAPE ¥3,800

■戦略連合艦隊(2人専用)

空中戦→空海戦→海戦と手に汗にぎる戦闘展開。知能とテクニックのリアルタイム・シミュレーション。 PC-8801(mkII),PC-6001mkII, FM-7(NEW7), X1(Ck,Cs,turbo)
TAPE ¥3,800

■関ケ原(2人専用)

徳川家康率いる東軍13部隊と石田三成率いる西軍14部隊の戦いを忠実にリアル再現。君の知的戦略が、いま歴史を変える/ PC-8801(mkII),FM-7(NEW7),X1(Ck,Cs,turbo)
TAPE ¥3,800

MSX専用ソフト ROM ¥4,800 ●機動戦士ガンダム●ウルトラマン●ゴジラv.s.3大怪獣●銀河漂流バイファム

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。 Ⓒ㈱創通エージェンシー・㈱日本サンライズ・Ⓒ円谷プロ・Ⓒ東宝・東宝映像・Ⓒ毎日放送・㈱日本サンライズ

株式会社バンダイ
H.E.D事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111



■お問い合せは/バンダイ・エレクトロニクス・サービスセンター●本部・東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号・第百生命ビル4F ☎(03)233-0381
●札幌(011)862-2430●仙台(0222)84-9420●新潟(0252)33-6541●名古屋(052)613-3434●大阪(06)942-2647●広島(082)292-6241●福岡(092)622-1741

MagicalZoo

続 黄金の墓
スフィンクスの謎

■ MSX, PC-6001/mkII/SR, PC-6601 カセット 4,800円
■PC-6601SR用 3.5インチFD 6,200円



黄金の墓

■MSX, PC-6001/mkII/SR, FM-7/8/NEW7, X-07, X1/Cs/Ck用 カセット 4,800円 (X-07は4,200円)
■PC-8801/mkII, PC-6001/mkII 5インチFD 5,800円
■MSX, SMC-70/777/777C, PC-6601/SR用 3.5インチFD 6,200円 (SMC-70/777/777Cは5,800円)
■X1D用 3インチCF 6,200円

デジタルシンセサイザーソフト
ミュージカル ズゥ

■MSX, X1/Cs/Ck用 カセット 4,800円
(X-1/CS/CK用は価格未定)

新発売



ムー大陸の謎

■ MSX, FM-7/8/NEW7, X1/Cs/Ck用 カセット 4,800円
■FM-7/8/NEW7用 5インチFD 5,800円
■SMC-70/777/777C用 3.5インチFD 6,200円
■X1D用 3インチCF 6,200円

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部　〒336 埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)

●購入を希望なさる場合は上記のプログラム名・機種名・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、現金書留で当社マイコンベーシックマガジン係までご注文下さい。(郵送料は不要です。)
●当社ソフトウェア総合カタログをご希望なさる場合は、住所・氏名・年齢・職業・電話番号・ご使用機種を明記の上、資料請求券と70円切手2枚を同封して当社カタログ係までご請求下さい。

スタッフ募集中！ ●開発部／システムエンジニア、プログラマー……教育用ソフト・ビジネスソフト・言語等の企画開発●営業部／営業スタッフ、商品管理スタッフ●編集部／編集スタッフ……マイコン雑誌・単行本の企画編集・グラフィック・デザイナー [応募]詳細は電話でお問合わせください。(応募の秘密は厳守します。)

資料請求券 マイコンベーシックマガジン ZOO ①

心への音楽
TOSHIBA EMI

アドベンチャー・ゲーム大募集! 締切迫る、急げ!

「ゲーム・クリエイター」を使って作った、キミのオリジナル・ゲームの大募集も、いよいよ12月20日で締切だ。グランプリの50万円と東芝ピュースターなど豪華商品がいっぱい。詳しくはTOEMILANDの販売店で。

おかわりしたいってく面白

ひとりと言わず、もうひとつ、ホレ。

出た、出た、全部で13種類。

オモシロすぎるから、注意しなくちゃ。

只今人気発売中!

ミュージック・ソフトのビッグブランド"東芝EMI"から、面白すぎると大好評のパソコンソフトがゾクゾク登場しています。どれをとってもとびっきりの面白ソフトばかり。個性たっぷりに13種類、自信たっぷりに発売中です。

エーアイ・ジュニア
〈グラフィック・ツール〉



PS-1001S〈カセット・テープ〉 ¥3,800 MSX

思ったイメージをどんどんビジュアル化。これでキミもアーティストだ。パソコンが初めての人から、デザイナーまで、たっぷり楽しめるんだ。操作が簡単で、精密なコンピュータグラフィックが作れちゃうよ。

ゲーム・クリエイター
〈アドベンチャー&デザイン・ツール〉



PS-1002S〈カセット・テープ〉 ¥4,800 MSX
PS-3001S〈マイクロ・フロッピーディスク〉 ¥5,800 MSX

既成のゲームでは飽きたりなくなったキミに、ゲーム作家への道を拓く画期的ソフトウェア。センスとアイデアで、自分のゲームを作ろう。

ドクターセルフ
〈コンピューター自己診断ソフト〉



PS-1003S〈カセット・テープ〉 ¥2,800 MSX
PS-3002S〈マイクロ・フロッピーディスク〉 ¥3,800 MSX

MSXコンピューターの故障診断はもちろん、周辺機器の故障までズバリと診断できる、パソコン・ファン必携の自己診断ソフトだよ。

オファリング
〈アドベンチャー・ゲーム〉



PS-1004G〈カセット・テープ〉 ¥2,800 MSX

古代エジプトを舞台に、ピラミッド内に隠された宝剣の秘密、亜空間ワープに必要な未知の物質"カッパ230"の謎を解くアドベンチャー・ゲームの決定版。キミは歴史に勝てるだろうか。

ランナウェイ
〈アドベンチャー・ゲーム〉



PS-1005G〈カセット・テープ〉 ¥4,000 FM-7

見事に核シェルターから脱出することができるか、それは、キミの勇気と知性、推理力と行動力にかかっている。スリリングな本格派アドベンチャー・ゲーム。ついに世界は全面核戦争に突入した。

A.E.(エー・イー)
〈アクション・ゲーム〉



PS-2001G〈ロム・カートリッジ〉 ¥5,800 MSX

この一作で世界中の注目を集めた日本人プログラマー、和田淳・宝来慎の記念すべき名作。狂った汚染除去ロボット"A.E."を絶滅するプロジェクトを、キミは成功させることができるだろうか。

五目ならべ
〈ゲーム・ソフト〉



PS-2002G〈ロム・カートリッジ〉 ¥5,800 MSX

ゲームセンターでも大人気のおなじみ"五目ならべ"がMSXバージョンで登場。大容量メモリーで本格的対局が楽しめる、"社団法人・日本連珠社認定"の親しみやすくて奥が深い、面白ゲームの決定版。

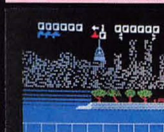
花札
〈ゲーム・ソフト〉



PS-2003G〈ロム・カートリッジ〉 ¥6,800 MSX

日本の伝統的遊びで、カードゲームの元祖ともいえる"花札"が大容量のロム・カートリッジで登場。"コイコイ(花合せ)"と"オイチョカブ"の2種類のゲームが選べます。あらゆる高度データを分析し制作された本格派"花札"。

スゥーワーサム
〈トーキーズ・シリーズ1〉



PS-2005G〈ロム・カートリッジ〉 ¥6,800 MSX

全米ゴールデン・フロッピーディスク賞に輝く超一級のエキサイティング・ゲーム「スゥーワーサム」が大容量ロム・カートリッジで登場!! 斬新なグラフィックとサウンドに加え、MSXでは初めて、合成音声(Ah…, Oh, No!, Ouch!)をプログラミングした"トーキーズ・シリーズの第1弾です。

アクゥアタック
〈スーパー・アクション・ゲーム〉



PS-2006G〈ロム・カートリッジ〉 ¥5,800 MSX

スピードとスリルに満ちたスーパー・アクション・ゲーム「アクゥアタック」の登場です。執拗なデス・コプター、タンクなどの攻撃をかわしながらハイドロ・シップ、ハングライダーで三次元ディスプレイをつき進む……ゲーム感性、グラフィック、サウンドの新鮮さはまさにアクションゲームの決定版です。

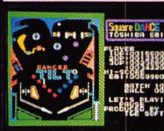
フラッシュスプラッシュ
〈ゲーム・ソフト〉



PS-2004G〈ロム・カートリッジ〉 ¥4,800 MSX

同じ宇宙船ゲームでも三人が同時に楽しめるのは、この"フラッシュスプラッシュ"だけ。一丸となってUFOの操るアニマルもどきをやっつける! MSX初のスリー・プレイヤーズゲームでスペースゲームが熱くなった。

スクェアダンサー
〈ピンボール・ゲーム〉



PS-2007G〈ロム・カートリッジ〉 ¥5,800 MSX

ゲームセンターの興奮がそのまま家庭で楽しめる「スクェアダンサー」。アクションはリアルそのもの、臨場感を盛り上げるサウンド、ユニークなチャレンジステージはピンボールの醍醐味を味わえます。〈ピンボールゲームの決定版〉

ミュージック・エディター
音楽作曲ツール



PS-2009G〈ロム・カートリッジ〉 ¥5,300 MSX

待望の音楽作曲ツール「ミュージック・エディター」の登場です。操作はいたって簡単、メニュー方式であなたの曲が作れます。できあがった曲は、PSG音源を3声で自動演奏!! TOEMILANDならではのミュージック・ソフトの決定版です。

面 白 す ぎ た っ て、い い じ ゃ な い。

TOEMILAND
東芝EMIのパソコンソフト

■お問い合わせは：東芝EMI株式会社・本社03(587)9145/東京支店03(844)7425/関東支店03(843)3751/横浜支店045(314)1941/大阪支店06(345)4961/高松営業所0878(31)1221/名古屋支店052(221)8226/金沢営業所0762(62)3331/福岡支店092(471)6231/仙台支店0222(27)8211/広島支店082(264)0245/札幌支店011(241)3713
■お求めは：全国の有名電器店・パソコン専門店・書店・レコード店でどうぞ。

マイコンソフト
DEMPA MICOM SOFT
電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電話 03(445)6111

噂のゼビウス、只今参上。

XEVIOUS for FM-77/NEW 7/7 ゼビウス





FM-7/FM-NEW7…… 5インチディスク版(ソフトのみ)…………5,900円
FM-7/FM-NEW7…… 5インチディスク版(ジョイスティック付)…9,300円
FM-7/FM-NEW7…… 5インチディスク版(ゴールドメタリック ジョイスティック付)………9,800円
FM-77……………… 3.5インチディスク版(ソフトのみ)………5,900円
FM-77……………… 3.5インチディスク版(ジョイスティック付)9,300円
FM-77……………… 3.5インチディスク版(ゴールドメタリック ジョイスティック付)……9,800円



XEVIOUS for X1 ゼビウス

X-1/C/CS/CK……… カセット版(ソフトのみ)………………4,300円
X-1/C/CS/CK……… カセット版(ジョイスティック付)…………5,900円
X-1D…………………… 3インチディスク版(ソフトのみ)…………5,900円
X-1D…………………… 3インチディスク版(ジョイスティック付)…7,500円
X-1turbo……………… 5インチディスク版(ジョイスティック付)…7,500円



TINY XEVIOUS mkII

タイニーゼビウスマークII

PC-6001mkII/SR/PC-6601/SR… カセット版………………3,500円
PC-6601/SR……………………… 3.5インチディスク版…近日発売



namco オリジナル・ゲーム・シリーズ

さすがのナムコ

「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。ナムコから産みだされた数々のビッグタイトルのゲームをパソコンバージョンでお届けします。
PRESENTED by DEMPA

遊気凜凜



待望の発売!!

FM-NEW7/FM-7/FM77　PC-6001mk/PC-6601
タイニー ゼビウスmkII





FM-NEW7/FM-7(5"FD版)
ソフトジョイスティック…定価 9,300円
ソフトのみ……………定価 5,900円
FM-77(3.5"FD版)
ソフトジョイスティック…定価 9,300円
ソフトのみ……………定価 5,900円

タイニーゼビウスmkII
PC-6001mkII/PC-6001mkSR/
PC-6601/PC-6601SR(テープ版)
……………………………定価 3,500円
PC-6601/6601SR
(3.5インチディスク版)…………定価5,800円



DISK VERSION 新発売
フロッピーディスク版

FOR PC-8801/mkII・FM-77・MZ-1500・X-1

パックマン
MZ-1500 クイックディスク…定価4,300円
PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
FM-77 3.5インチ…………定価5,800円
X-1D 3インチ………………定価5,800円
X-1 turbo 5インチ…………定価5,800円

ディグダグ
MZ-1500 クイックディスク…定価4,300円
PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
X-1D 3インチ………………定価5,800円
X-1 turbo 5インチ…………定価5,800円

ギャラクシアン
PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
X-1D 3インチ………………定価5,800円
X-1turbo 5インチ…………定価5,800円

マッピー
MZ-1500 クイックディスク…定価4,300円
X-1D 3インチ………………定価5,800円
X-1 turbo 5インチ…………定価5,800円

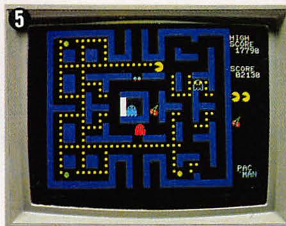
ラリーX
MZ-1500 クイックディスク…定価4,300円
FM-77 3.5インチ…………定価5,800円

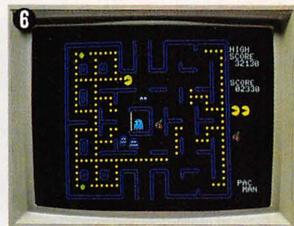
namco オリジナル・ゲーム・シリーズ

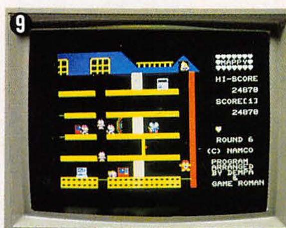
PAC-MAN



パックマン
❶FM-7(テープ)…定価3,500円
FM-77(3.5インチ)定価5,800円
❷MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用(テープ)・定価3,000円
❸MZ-1500(QD)….定価4,300円
❹PC-6001mkII/PC-6601(テープ) 定価3,000円
❺PC-8001mkII(テープ) 定価3,500円
❻PC-8801mkII(テープ) 定価3,500円
PC-8801mkII(5インチ) 定価5,800円
❼X-1(テープ)…..定価3,500円
X-1D(3インチ)….定価5,800円
X-1turbo(5インチ)・定価5,800円
新登場! MZ-2000/MZ-2200(テープ)定価3,500円

5


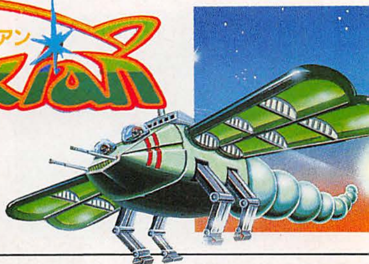
6


9


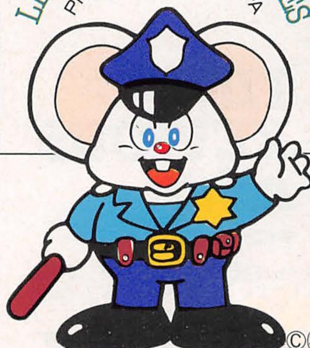
10


13


14

⑰MZ-700/1200(48K)(テープ)…定価3,000円
⑱PC-6001mkII(テープ)……定価3,000円
⑲PC-8001mkII(テープ)……定価3,500円
⑳PC-8801/mkII(テープ)…定価3,500円
PC-8801/mkII(5インチ)…定価5,800円
㉑X-1/C/CS/CK/D(テープ)…定価3,500円
X-1D(3インチ)………………定価5,800円
X-1turbo(5インチ)…………定価5,800円

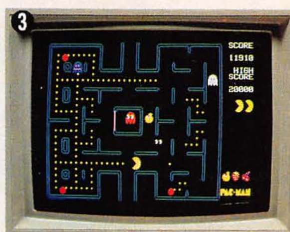


21


お求めは本誌に掲載の全国

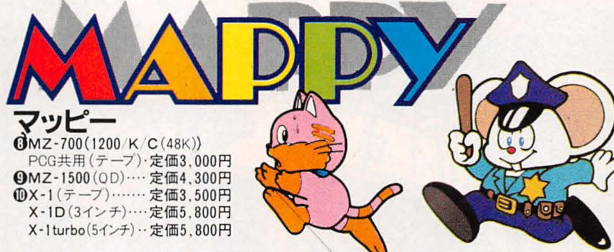


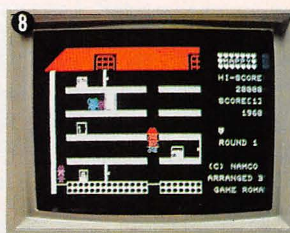




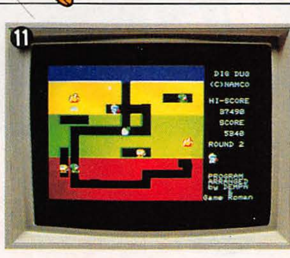


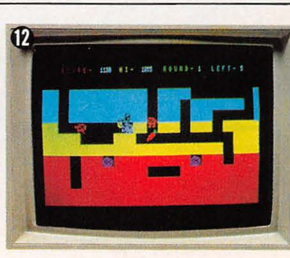






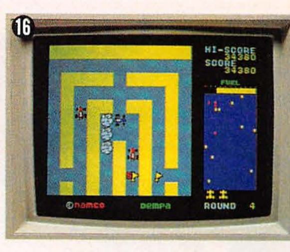








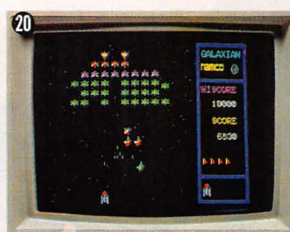


















有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。 通信販売の送料は1本240円、2本340円、(ただしジョイスティック付X-1ゼビウス、FMゼビウスは1本350円)5本以上サービスです。



電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630

©1984 Konami

スカイジャガー

SKY JAGUAR™



12月20日 新発売

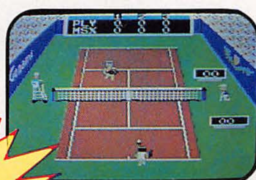


世界はこの日をまっていた

MSX 対応ソフト



マジカル ツリー
RC713 ¥4,800



コナミのテニス
RC720 ¥4,800

大好評 発売中



キャベジパッチ キッズ
RC716 ¥4,800



ハイパースポーツ2
RC717 ¥4,800

1月の新作ソフト

Konami's GOLF™ コナミのゴルフ
RC723 ¥4,800

Konami's Baseball™ コナミのベースボール
RC724 ¥4,800

コナミBOOKカタログプレゼント
住所・氏名・年令・職業・TEL・お持ちのパソコン本体名を明記のうえ、下記住所までハガキでお申し込み下さい。抽選のうえ500名様にコナミの最新カタログをプレゼント致します。1月10日消印有効。

■通信販売でもお求めできます。
●現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・商品名をはっきり書いて、商品価格＋(送料￥500)の合計金額をお送りください。
●銀行振込でご注文の場合…下記の銀行口座へ合計金額を振込んでください。振込後、ハガキで住所・氏名・商品名をご連絡ください。
〈振込先〉コナミ株式会社・第一勧業銀行・市ヶ谷支店・普通1073435

Konami® SOFT WARE
コナミ株式会社
東京都千代田区九段南2丁目3-14 TEL 03-262-9111(代)
TELEX 2323325 KONAMT.J
●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

コナミマイコンクラブ 会員募集中…………

〈会員特典〉
①事務局でソフトウエア開発支援装置、国内外のパーソナルコンピュータ(ハード・ソフトウエア)、技術情報誌を自由に使用することができます。
②クラブ内・外部で開発された優れたマイコンのハード・ソフトウエアは、商品化することができます。
③マイコンに関する講習会、講演会に優待参加できます。
④会員証、バッジを供与いたします。

〈ご入会手続〉
●入会金 1,000円
●年会費 2,400円(月200円)

●事務局 大阪市北区梅田1丁目11-4-1215
「コナミマイコンクラブ」係
(大阪駅前 第4ビル1706号)
☎06-345-2456 担当/広田

名作 ドラゴンズレア 全シーン解析

by シネマトロニクス／ユニバーサル
Written by EXCHANGER

レーザーディスク・ゲームの特集ということで，よくできているゲームをさがしてみると，やはりこのドラゴンズ・レアでしょう。このドラゴンズ・レアは，レーザーディスクのゲームの中で，まったくちがうパターンのゲームとして登場しました。それまでは，シューティング・タイプであったり，レーザーディスクの良さが生かしきれていないものもあったりしました。

さて，これは米国のメーカーが制作したゲームなので，日本にはあまりおかれていなかったのですが，このたび，ユニバーサルから販売されることになりました。特定のゲーム・センターだけでなく，日本中で楽しめるようになったのはとてもうれしいことです。

STORY

邪悪（じゃあく）な魔法使いによって，王様の愛娘（まなむすめ）"ダフネ"がお城の洞くつに監禁（かんきん）されてしまいました。

王家随一（ずいいち）の勇者"ダーク"には，恐ろしい魔法使いの罠(わな)をかわし，行手をはばむ数々の怪物たちと戦い，ドラゴンを倒してダフネを救うという重大な使命が与えられたのです。

はたして，姫は無事，王のもとへ帰ることができるのでしょうか……。

戦え"ダーク"！

ゲーム方法


《写真１》ダークはダフネ姫の待つ城の中へ

このゲームをはじめてPLAYすると，わけもわからないうちに終わってしまうでしょう。プレイヤーは，画面に登場するアニメーションに合わせて，主人公のダークを動かしたり，ダークに剣を使わせるのです。

４方向レバー（ダークの移動）と，ボタン（ダークの剣）を，その画面を見ながら操作していくわけですが，それでも，１度や２度ではわかりません。何度もプレイしているうちに，だんだん進行方向や，ボタンのタイミングがわかります。

ゲームをプレイしていると，とつぜん画面の一部が，パッと光るときがあります。これはヒントのようなもので，そのときはその方向へレバーをたおすようにするとうまくいきます。

それでは，スリル満点の罠や怪物たちが待受ける城(**写真１**)の中を，１シーンずつクリア方法と共に紹介していきましょう。

シーン1:毒ガスの部屋

ここではダークを毒ガスの部屋へとじこめようとするので，ドアのある前の方向へすぐにレバーをたおしましょう(**写真２**)。レバーをたおさないと，ダークはガスに巻きこまれてしまいます。また，タイミングがおそいと，とじこめようとせまってくるカベにうまって死んでしまいます(**写真3**)。


《写真２》シーン１：一見何のことはない部屋だが

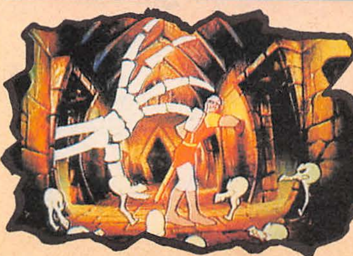

《写真３》タイミングが悪いとミジメな結果が……

シーン2:火中のロープわたり(うらあり)

このシーンにはうらがあります。つまりまったく左右対称になっている画面があるということです。ここは，半分燃えかかっているロープで，反対側の出口までつなわたりしなければなりません(**写真４**)。まず，１本目のロープが自分の台のところへ近づいたらロープの方向へレバーをたおし，２本目も３本目も，ロープが近づいたらレバーをたおし(**写真５**)，最後に台に飛移るときは，早目にレバーをたおしましょう。


《写真４》シーン２：こわいよ～！なんて言ってられない


《写真５》このタイミングでレバーをたおす



操作テクニック



(自分が左にいたら)	(自分が右にいたら)
右 右 右 右	左 左 左 左

※タイミングが難しいので注意

シーン3:毒薬にはご注意

この面では，DRINK(飲物)が光り，その上にDRINK　MEと書いた立札がおいてありますが，これはワナ(**写真６**)。うかつに前にレバーをたおすとこのDRINKを飲むはめにおち入ってしまいます(**写真７**)。中身は毒なので，死んでしまいます。右のドアがあいたら，すばやく右にレバーをたおし，つぎの部屋にぬけ出しましょう。すばやくだよっ！


《写真６》シーン３：そう簡単にワナにはまっちゃダメ！


《写真７》あ～あ。飲んじゃった……知らないもんね

シーン4:あばれ馬(うらあり)

ここでは，ダークが宙をはねまわるあばれ馬にのってしまい，あっちこっちとふり

まわされてしまいます(**写真8**)。最初の4回は火と逆の方向へレバーをたおし，そのあと，すぐに自分の前にカベがせまってくるので(**写真9**)それをあいている方向へよけ，そのつぎもその方向へすぐレバーをたおします。

でないと火にのまれてしまうのだ!!

《写真8》シーン4：おそろしいロデオ大会

《写真9》ワワワ，カベがせまってくる……！

馬が最初左へ行ったら
右→左→右→左→左→右

馬が最初右へ行ったら
左→右→左→右→右→左

シーン5:ガイコツ(うらあり)

この面では，左右からダークをしめころそうと，ガイコツがせまってきます(**写真10**)。前へよけ，そしてすかさず出てくる大きな手を剣でふっとばすと，黒い液がせまってきます。

そこで前へとびのき，手をふりはらって手と逆の方向の部屋へ入ると，墓の中からガイコツがむっくり出てきます。それを剣で切りたおすとクリアです。

《写真10》シーン5：いきなりガイコツがまとわりつく

《写真11》剣をふるってガイコツをたおせ！

操作テクニック

レバーの方向
前(うらあり)→ボタン→前→ボタン→左→ボタン
↳右から手が出る
前→ボタン→前→ボタン→右→ボタン
↳左から手がでる

シーン6:激流

ダークが気げんよく鼻歌を歌いながら歩いていると，とつぜん床がくずれ，タルに乗ったまま地下の川へ落ちて流されてしまいます(**写真12**)。最初は川が流れている方向へレバーをたおします。すると，川の色が赤くなりますが，川の中にちがう色になっているところがあるので，そこでレバーを前にたおします(4回)(**写真13**)。すると川の色が緑色に変わります(**写真14**)が，そこでは水がうずを巻いています。これを

《写真12》シーン6：激流の中，ダークはすすむ

《写真13》色のちがう流れへタルをあやつる

《写真14》うずに巻きこまれてはたいへん。レバーをたおせ！

《写真15》エイッ！このクサリが唯一のたより

クリアするには，わずかにすきまがある方向へレバーをたおしましょう(4回)。最後は，川の流れが速くなり，タルは石にぶつかってこわれ，ダークは宙へなげだされてしまいます。

右側にクサリがあらわれたら，そこへ気合でとびつきます(レバー右！)。クサリは光るので，タイミングを失なわずにレバーを右(**写真15**)!!

操作テクニック

左 右 左 右
前 前 前 前
右 左 右 左 右

シーン7:くずれる床

ここは，ダークが部屋へ入ると，前と左右にあるドアがしまり(**写真16**)おどろいているダークの下の床がくずれ，上からは岩が落ちてきます(**写真17**)。すると右のドアが光り，開きます。そこでレバーを右！かんたん，かんたん。

《写真16》シーン7：この床がくずれるのだ

《写真17》右側のドアへ飛び込め！

シーン8:落下する部屋

ダークがやみの中へ飛込むと，その部屋はエレベータのように上下する部屋でした(**写真18**)。いきなり落下する部屋！思わず大声をあげるダーク。落下中に飛移れるようなところを3回通りすぎるので，そのどこかへタイミングをはかってジャンプ(**写真19**)！(レバー左！)

《写真18》シーン8：いやですネ！エレベータ部屋？

《写真19》助かるチャンスは3回。4回目はないよ！

シーン9:せまりくるボール

ダークがこの部屋を見まわすと，小さなボールが，たえまなく動いています(**写真20**)。すると，いきなり後方から大きな黒いボールがせまってくるので，小さなボールが通りすぎたらレバーを前にたおし，すりぬけます(**写真21**)。それを，6回くりかえすと，いきなり画面が変わって，目の前に落とし穴があらわれるので，レバーを前にたおしてジャンプ。

《写真20》シーン9：いやなボールだね。ホントに

《写真21》ボールをやりすごしたらここでレバーを前に！

《写真22》落とし穴を忘れずに！ピョンと飛んで，はいクリア

操作テクニック

手前 ボールの黄色をよける → 手前 赤をよける → 手前 青をよける → 手前 みどりをよける
→ 手前 オレンジをよける → 手前 むらさきをよける → 前 おとし穴をとびこえる

シーン10:恐怖の超電界

この部屋にダークが入ると，いきなりまわりから電気がせまってきます(**写真23**)。それをよけると，ドアが開閉しているのでタイミングをはかってすりぬけます(早めにレバーをたおす)。するとまた，電気がしつこく追ってきて，溶岩が噴きあげるそばまで追いつめられます。ここではタイミングをはかり，溶岩が下がったとき(**写真24**)に(レバーを左！)通りぬけます。

《写真23》シーン10：ビビビビビ！超電界がせまる!!

《写真24》溶岩が下がったら進め!!

操作テクニック

前 → 前 → 左

シーン11:黒騎士

ここでは，いきなり正面から，馬に乗った黒騎士が剣をふりまわしながらせまってきます(**写真25**)。こいつはめっぽう強いので，戦ってはいけない！あくまでも，逃げなくてはいけません。最初は左によけ(**写真26**)，つぎはもう1回左によけるのですがよけた後，すぐもう1人馬に乗ってせまってくるので，右によけて小さい穴に逃げこみます。


《写真25》シーン11 めっぽう強い黒騎士。逃げろ！


《写真26》はじめの敵は左によける！

シーン12:金貨のツボ

この部屋に入ると，いきなり自分の剣が金貨の入ったツボにひっぱられ，持っていかれてしまいます。あたふたしているダークのところに，リザード・キングが棒をふりまわしながらせまってくるので(**写真27**)ダークはツボを追って走っていきます(**写真28**)。ツボの曲がる方向に曲がらなくてはいけないのですが，ツボはみんな右折します。5回曲がったところで，ツボは行き止まりのところで止まってしまうので，それをつかまえるために，レバーを前にたおします。そうするといきなりリザード・キングが追ってくるので，剣を使ってたおします(**写真29**)。するとダークは金貨を背中のバックにつめてうれしそうに去っていきます。




《写真27》シーン12：金貨のツボに剣が引っぱられる


《写真28》右へ逃げるツボ。追うダーク


《写真29》リザード・キングをたおせ！

操作テクニック

右 右 右 右 右 前 ボタン4～6回

シーン13:回転振子

この部屋では，振子が二つ回転していて，ダークは前へ行けずに，こまっています(**写真30**)。この振子は，何周かに一度，二つの回転がぴったり合うので，この状態で通りすぎたらレバーを前にたおします。ここをぬけると，ゆうれいのようなものが，杖をふってくるので，これを剣ではねのけます(**写真31**)。そうすると，いばらのむれがせまってくるので，レバーを手前に引いて下がり，そのつぎは前にたおしてドアへ飛込みます。


《写真30》シーン13：回転振子はタイミングでクリア


《写真31》振子をぬけたら，すかさず剣！

操作テクニック

前 → ボタン → 手前 → 前

シーン14:オー!プリンセス!(タイミングに注意)

ダークはダフネをさがして，城の中を歩き回っているのですが，ここの最初の場面で，ドラゴンのシッポにつかまえられたお姫さまが「ＳＡＶＥ ＭＥ」といってつれていかれてしまいます。ダークはそれを追ってドアの近くへ行くと，いきなりドアがふきとんで(**写真32**)，爆風にダークは飛ばされてしまいます。たどりついたのはあやしげな部屋（ぜんぶあやしげか……）。奥のほうにダイヤモンドがあるのですが(**写真33**)これを取りに行こうとすると死んでしまいますよ。ここでは，右のドアが光ったらレバーを右へ。


《写真32》シーン14：ウワーッ！爆風に飛ばされるダーク


《写真33》ダイヤには目もくれず，ドアが開いたら右！

操作テクニック

右

シーン15:火ぜめ

この場面では，最初すでにダークは火にかこまれて，動けない状態です(**写真34**)。すると，おいてあった剣が上のほうから飛んでくるので(**写真35**)，これを剣ではねのけます。すると，こんどは，フラエルが同じように飛んでくるので(**写真36**)はねのけます。すると，金床が横からせまってくるので(**写真37**)よけます。安心していると，ヤリが飛んでくるので，剣を使ってよけます(**写真38**)。ダークが剣を炎で焼いていると，横にあった大きな像が，剣をふりかざしてくるので，すかさずダークも剣をひとふりして剣をふせぎ，つぎの部屋へと走っていきます。


《写真34》シーン15：どうしよう。身動きできないダーク


《写真35》まず剣が落ちてくる


《写真36》つぎはフラエルだ


《写真37》横から飛んでくる金床もよけなくてはならない


《写真38》安心するのは早い。こんどはヤリ


《写真39》剣を炎にかざしていると像が動きだす

操作テクニック

ボタン → ボタン → 右 → ボタン → ボタン（金床が左から飛んできたら）

（うらあり）

ボタン → ボタン → 左 → ボタン → ボタン（金床が右から飛んできたら）

シーン16:大蛇

この部屋へ入ると，いきなり左からシマシマの大蛇があらわれるので，剣でたおします(**写真40**)。右からもあらわれるので，たおし，上からロープがおりてきたら(**写真41**)，レバーを前へたおすと，ダークはそれにつかまってひょいとのぼってきます。


《写真40》シーン16：大蛇があらわれた。だいじょーぶ？


《写真41》ロープだ。すかさずレバーを前！

操作テクニック

ボタン → ボタン → 前

シーン17:大ダコ

この部屋にダークが入ってくると，天井から大ダコの足がせまってくるので，剣で切り落とすと(**写真42**)，また新たにタコ足が左右からせまってくるので，前へよけます。そのつぎは右，手前，左とよけると，机の上にダークが乗ります(**写真43**)。そして，こんどは開閉するドアへタイミングを合わせて飛込みます。


《写真42》シーン17：このシーンで死んだらタコ！


《写真43》机が光った！レバーを左に！

操作テクニック

ボタン 前 右 手前 左 前（ドアが開いたときに）

（前が光ったら）（右が光ったら）（階段が光ったら）（机が光ったら）

シーン18:液体怪物

この部屋では，いきなりツボの中から液体が流れだします(**写真44**)。行く方向が前しかないので前へよけます。すると，ビンがおいてあり，ダークがそれを手にすると液がばけものに変わりおそってきます(**写真45**)。これを剣で切りたおして，すかさず手前によけ，もう1匹のばけものを剣でたおし，ドアが開いている右側へレバーをたおします。ここでは，タイミングがみな早目です。

《写真44》シーン18：このツボの中身があふれてくる

《写真45》すごい顔／まっ，とにかくやっつけましょう

操作テクニック
前→剣→手前→剣→右

シーン19:滑落階段

ここでは，ダークがむずかしい顔で階段をおりようとすると(**写真46**)，その階段がすべり台に変わってしまいます。そこで左によけ，かべぞいにおりてくると，下の穴から，怪物があらわれます。そこでダークは剣をふり，すかさず左によけ，階段を上がっていくと，またまた階段がすべり台に変わってしまうので，ダークは，左の穴かクサリにつかまるか迷います。ここでレバーを前にたおしてクサリにつかまると……(ダーク君さようなら)になるので，左にレバーをたおして穴に飛込むと(**写真47**)クリアです。

《写真46》シーン19：段々のない階段なんて……。コワイだけ

《写真47》この穴に飛び込むのだ／

操作テクニック
左→ボタン→左→左

シーン20:はさみうち

ダークが，下からとびらを開いてこの部屋へ上がってくると(**写真48**)，左から，怪物が現われ，これを剣でおとして右へ行って階段にのぼろうとすると，上からも怪物が現われ，はさまれてしまいます。

ここで早めに剣を使うとはさみうちにされて死んでしまいます。おそめに剣を使い(**写真49**)，上からくる怪物をたおして上がっていくとクリアです。

《写真48》シーン20：床板をはね上げて進むダーク

《写真49》剣を使うのは，このタイミング／

操作テクニック
ボタン→右→ボタン→前

シーン21:炎の部屋

ダークがこの部屋に入ると(**写真50**)，いきなり左上からいすが落ちてきます。なんだなんだ!?と思った直後，火がおそってくるので，右，左，手前とよけます。すると部屋中火だらけでこりゃこまったと思っていると，さきほど落ちてきたイスが光るので，レバーを左にたおすと，ダークはイスをずらして，そのうらの小さな穴から出て助かります(**写真51**)。

《写真50》シーン21：左からイスが落ちてくるゾ

《写真51》イスをどかせ／レバーは左／

操作テクニック
右→左→手前→左

シーン22:数々のワナ

この広い部屋には，数々のしかけがしてあります(**写真52**)。まず，すぐに床がくずれるのでダークの剣をさしている方向へよけ，そのつぎは，飛んでくるナイフを前によけ，そのあとに，くずれる床から飛びのいて，水中に入り，ヘビをふりはらい，おちてくる岩から飛びのいて，飛んできたクモを殺し(**写真53**)，だんだんにしまってくるかべをくぐりぬけるとクリア。

《写真52》シーン22：レバーは剣のある方向へ／

《写真53》クモだ／剣を振ったらレバーをすぐたおす／

操作テクニック
左→前→右→前→左→前→ボタン→右→前
(自分が左に剣をもっていたら)　(剣をふったらすぐ右)
(うらあり)
右→前→左→前→右→前→ボタン→左→前
(自分が右に剣をもっていたら)　(剣をふったらすぐ左)

シーン23:きょうふの板わたり

ダークが，高い板の上を歩いていると，いきなり板がくずれるので(**写真54**)，前へよける。もう1回前へよけるとコウモリが飛んでくるので剣でふりはらい，右へよけると，バキッバキッと板がくずれるので，ぐさま右のロープへと飛移り，クリア。

《写真54》シーン23：オット，板がくずれ落ちる

《写真55》イヤー。マイッタ。……レバーは右／

操作テクニック
前→前→ボタン→右→右

シーン24:高電圧シート(うらあり)

この面では，変テコな騎士が電気シートになっている床をあやつり，ダークをおそってきます(**写真56**)。ダークは，それをよけなくてはなりません。電気にかこまれると，必ず1方向だけあいているので，すかさずその方向へレバーをたおします。そして騎士をたおして(**写真57**)クリアです。

《写真56》シーン24：床だんぼうならよかったのに

《写真57》まよわず剣を振る／

左→右→前→左→右→左→右→ボタン
(うらあり)
右→左→前→右→左→右→左→ボタン

シーン25:コウモリ

ここでは，いきなりコウモリがおそってきます(**写真58**)。剣をふってすぐ左の階段へおりていくと，階段がいきなりくずれる(**写真59**)ので，ジャンプしておどり場へおりると，コウモリの親分がでてきます(**写真60**)。剣を使ってたおしてから，くずれる階段から飛去ります。

《写真58》シーン25：いきなりコウモリがおそいかかる

《写真59》このしゅん間，おどり場へジャンプ／

《写真60》仲良くしたくったってこうなったら剣を使うしかない

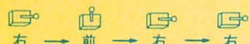
操作テクニック
ボタン→左→左→ボタン→左

シーン26:クリスタル

この部屋には，中心にクリスタルがあります（**写真61**）が，取りにいくと死んでしまいます。しばらくすると，左のほうから電気がせまってくるので3回よけて，イスにとびのきます(**写真62**)。するとイスが回転して部屋がかわり，また電気に追われるので，右のドアへと走っていってクリア。


《写真61》シーン26：中心に行ってはダメ。右！


《写真62》レバーは右だーッ！言わなくてもわかるネ



シーン27:溶岩地帯

ここでは，ダークは溶岩地帯に迷いこんでしまいます(**写真63**)。ダークが歩いていると，左右から怪物があらわれるので，とにかく剣を使ってみますが，まったくききめがありません。ダークは逃げるしかないので，溶岩地帯の中をまっすぐ進んでいきます。吹きだす溶岩を飛びこえたり，対岸へジャンプしたり(**写真64**)！そして最後は怪物をふりきり洞くつへ逃げていきます。


《写真63》シーン27：溶岩地帯に迷いこんだダーク


《写真64》対岸へジャーンプ



シーン28:床が消えた！

このせまい部屋へ入ってくると(**写真65**)いきなり下の床が消えてしまうので，ダークはジャンプしてよけて，左のドアへ飛込み，つぎの部屋へ進んでいきます。ここはタイミングが難しいので注意。


《写真65》シーン28：ん？とか思っているうちに……


《写真66》床が消えてしまうんですよ。左へジャンプ！

シーン29:落下する部屋②(うらあり)

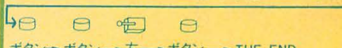
ここはシーン8ででてきたエレベーター部屋？が少し長くなったものです。シーン8では3回タイミングがあったのです。ここでは，9回あります(うらあり)。ただし，左側におりれるタイミングが3回あったあとには，右3回になります。そしてまた，左へ3回おりれるタイミングがあります。




《写真67》シーン29：シーン8でおなじみですな

シーン30:DRAGON

とうとう，ダークは，ドラゴンの住み家にたどり着きました(**写真68**)。ダークはドラゴンに気付かれまいと，くずれそうなビンやハコをおさえながら，ダフネ姫のとらえられているところへいくと「この牢を開くカギは，ドラゴンの首にかかっています」といわれ(**写真69**)，ドラゴンにたちむかうのです(**写真70**)。反撃するドラゴンから逃げまわり，とうとう追いつめられると，ダークは，ダイヤモンドにつきささって炎の出ている剣の前へ出ました(**写真76**)。ダークはそれをぬくとドラゴンのふく炎さえもその剣でふせぐことができるではありませんか(**写真78**)。そして，しっぽをふりまわすドラゴンのスキをついて，炎の剣をドラゴンへつきさしたのです(**写真79**)。するとドラゴンはその一撃でたおれ，KEYはダークの手に，そしてダフネ姫はダークに助けだされたのでした♥(**写真80**)。

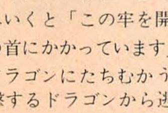




《写真68》シーン30：オットットット。もう一息


《写真69》やっと会えたダフネ姫


《写真70》ドラゴンの首にかかっているのがカギ


《写真71》こうして見ると何だか色っぽいお姫様だこと


《写真72》期待に応えてアップで！好みじゃない！なんて言わない

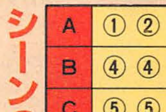

《写真73》とにかくドラゴンはデッカイの


《写真74》「ダーク，がんばって」とダフネ姫


《写真75》あやうしダーク！


《写真76》これだ！この剣さえあれば！

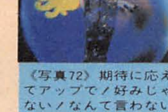

《写真77》よし見ていろドラゴンめ！はりきるダーク


《写真78》炎なんか，こわくない

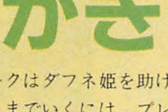
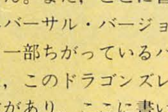
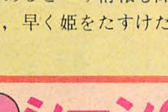
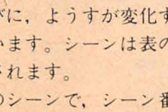
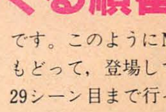
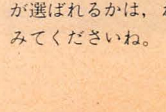

《写真79》これでもくらえ！やった！必殺の一撃

あとがき

ということで，ダークはダフネ姫を助けだしたのですが，ここまでいくには，プレイヤーがダークをうまくあやつれるようにならなくてはなりません。また，ここに書いた操作方法は，ユニバーサル・バージョンでの操作方法です（一部ちがっているバージョンもある)。また，このドラゴンズレアには，秘密のぬけ穴があり，ここに書いたのとまったくちがう方法でドラゴンの住む洞窟までいく方法があるという情報も聞いています。あなたも，早く姫をたすけださなくては！。


《写真80》ダーク，復活の場面


《写真81》メデタシ，メデタシ

シーンのくる順番

A	①②②	H	⑯⑰⑱
B	④④③	I	⑲⑳㉑
C	⑤⑤⑥	J	㉒㉒㉓
D	⑦⑧⑧	K	㉔㉔㉕
E	⑨⑩⑪	L	㉖㉗㉘
F	⑬⑬⑫	M	㉙㉙
G	⑭⑮⑮		㉚ DRAGON

シーンのくる順番

このゲームは，シーンのウラもあったりして，プレイするたびに，ようすが変化するように設定されています。シーンは表のようなぐあいに展開されます。

A列は，1番最初のシーンで，シーン番号①，②，②のうちのどれかです。つぎはB列で，これは④，④，③のうちのどれかです。このようにM列まですすみ，A列にもどって，登場していないシーンが選ばれ29シーン目まで行ったら，シーン㉚へと進みます。

同じシーン番号はウラかオモテのどちらが選ばれるかは，わかりません。研究してみてくださいね。





愛と冒険のファンタジー
スーパー・ドンキホーテ

SUPER DON QUIXOTE スーパードンキホーテ

by UNIVERSAL　　Written by 池田雅行



▶最初のシーンです。レバーの調子はどうかな?トントン、タンタン





▶ピラミッド内に現われた宇宙人(?)この前の場面のマッシュルームのお化けも、おもしろいよ



▶間一髪、ドンキホーテは無事脱出!このシーンはレバーだけです。軽くクリアして、つぎのシーンへ



▶ガイコツの親分との息づまる一騎討ち、レバーを右方向に操作する場面が3か所あり、ほかは全部ボタン操作です



▶右、左、上、と炎をよけましょう。ところで、この妖怪は女性でしょうか?よく見ると、ふんどしをしていますョ



▶最初の難関だぞ!墓場のシーン。この写真の場面の直後に、ボタン操作が必要です。忘れないように!



▶えーい!海蛇をたたき切れ!この写真の場面に、右、左とボタンマークがでるので、注意して!



▶おっと危い!もう少しで、大蛇に食われるところだった。この大蛇の最後の場面では、左、右と続けてレバーを入れます





▶おっとっと、ミイラ男が包帯を振り回してきます。一度よけたあと、上方向へのレバー操作はお早めに



▶「わあー助けてくれ!」と言ってももう遅い。この場面に変ったら、哀れドンキホーテはドラゴンの餌食に…

HOW TO PLAY

レバーとボタンで，ドンキホーテを操作。レバーは，ドンキホーテの行く方向と，そのタイミングを決めます。必要なときは画面上に矢印が出るので，その方向にレバーを倒してください。ボタンも，画面上にボタン・マークが出るので，そのとき押します。正確な動作をすると確認音が，誤った動作をすると「ブー」と鳴ります。この動作で，君が主人公ドンキホーテとなってアニメーションが楽しめちゃうんだから，本当にやるっきゃない！

ストーリー

ドンキホーテの恋人イザベラが悪魔の手先にさらわれた!! ドンキホーテは，相棒のサンチョと一緒に悪魔を倒しイザベラを助けに行くべく旅に出かけたのであった。

——ところは，南ヨーロッパのある田舎の村。勇敢な若者ドンキホーテと，昼寝が大好きな友人のサンチョがいます。

そこへ，手カゴを持った美しい村娘のイザベラが通りかかり，ドンキホーテにほほえみかけました。2人の間には，ほのかな恋心がめばえるのですが…。

野の花をつむイザベラに，突如コウモリ人間が襲いかかり，魔女の城へとつれ去ってしまいます。ドンキホーテは愛するイザベラを救い出すため，魔女のしかけたおそろしいワナや化物と戦いながら，魔宮へとむかうのです。がんばれ！ドンキホーテ。

ワンポイント

☆隠しスコアがあるようです。それがどこかは，ヒミツ，ヒミツ？

☆ユニバーサルは，今後もレーザーディスク・ゲームをいろいろとつくっていくとのこと，Mr. Doシリーズもあるのかな…？

おわりに

このゲームは，本当に親切につくられているので，反射神経の鋭い人や今までに他のLDゲームをこなしてきた人はもちろん，ゲームの苦手な人や女の子でも，がんばれば，じゅうぶん楽しめます。さあ，君もLet's Play!!



▶ヤッホー、電気クラゲの親玉をやっつけたぞ！このシーンは、ほとんどボタン操作。素早くボタンを押そう



▶ずるーッ、なんだ？階段が急にすべり台になったぞ。でもこのまま滑っていっていいのかな？



▶丸太のシーンは、ミスをしやすいところです。しかし、ここをクリアしないと悪魔の館には進めない。慎重なプレイを！



▶ほいさ、ほいさ、よいこらさ！逃げるのも大変だよ。矢印に合わせて、素早くレバーを倒そう



▶目前は大きな滝。落ちる前に相棒の投げるロープをつかめ！つぎはいよいよ城へ侵入ですぞ！



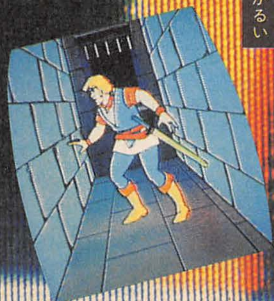
▶ああ、わが愛するイザベラの命は、風前の灯。早く助けなくては…（本当にかわいいね、つぐ美さんにそっくり？）



▶ドンキホーテに立ちはだかる城の番人。しかし左、上、ボタン、右の操作で、簡単にクリアできちゃう。かるい、かるい



▶ついにきました、魔女との対決。ここはなかなか難しいので、操作順を大サービス、右・ボ・左・上・右・左・ボ・ボ・右・左・ボとなります（ボ＝ボタン）。これを参考にして、みごと魔女を倒してください。魔女を倒すと、そのあとには夢のエンディングが…





▶ドリル戦車が突っ込んでくる！逃げ場はないぞ。でもドンキホーテは人並以上の跳躍力があるのですから……



▶みごとイザベラを助けて、城を脱出！ハッピーエンド♥そして君には、ボーナスとして残り×5万点が加算されます。

PRESENTED

Konami®

新入社員 とおるくん

オフィスでくりひろげられるドタバタ大喜劇!!

▶コック ▶掃除夫 ▶GF ▼とおるくん ◀課長 ◀OL ▲ガードマン ▲オールドミス

by 津田沼 繁

ストーリー

東京商事の新入社員“とおるくん”は，同じ新入社員の“みゆきちゃん”とデートの約束をしています。

でも，彼の上司の“悪山課長”は，今日も彼に残業を命じて帰らせてくれようとはしません。デートの約束の時間は，刻々とせまってきました。

そこで，“とおるくん”は，脱出を決意したのです。“とおるくん”が，オフィスやロッカー・ルーム，レストランなどでまきおこす，大騒動のはじまり，はじまりー!!

あそびかた

4方向レバーで“とおるくん”の操作とヒップ・アタック，左ボタンでドアの開閉や物を投げる動作をし，右ボタンで相手をヘッドバッドします。

悪山課長につかまらないよう逃げまわりながら，各部屋にちらばっている〈ハート〉を集めてまわらねばなりません。このハートは，みゆきちゃんからのメッセージ。全部集めるとドアを開けることができ，つぎの部屋に進むことができます。

ゲームの勝負はせまってくる相手をかわして，いかにすばやくハートを集めるかにかかっています。ヘッドバットとボールや肉を，タイミングよく効果的に使用して，さあ，愛車の“シティカブクオレ”で，みゆきちゃんとデートにでかけよう！

各面の攻略法!!!!



《写真1》オフィスの画面



《写真2》ロッカー・ルームの画面

オフィス攻略…………写真1

ラージハートは番号のように移動するのでよく頭に入れておいてパーフェクトをねらうようにしよう。コースもしっかりおぼえておこう。

ロッカー・ルーム攻略‥写真2

ハートを集め終えたら，いったん入口のドアから出る。各ロッカーのすぐ前をとおることもやってみよう。何かいいことあるかもしれないゾ。2度目に入ったときはⒽで点をかせぐ。一番上のロッカーのすぐ前をとおることも忘れずに。ヤバクなったら部屋を出る！

レストラン攻略………写真3

まずはハートを集めよう。終わったらいったん入口から出る。なれるまでむずかしい面なのであっさりクリアするほうがいい。

OLのオフィス攻略….写真4

ハートを集めたら，一度入口から出る。

《第1表》パターン表

1巡目	2巡目	3巡目以降
オフィス・ルーム ↓ ロッカー・ルーム ↓ レストラン ↓ OLのオフィス ↓ ガーデン	ロッカー・ルーム ↓ オフィス・ルーム ↓ レストラン ↓ OLのオフィス ↓ ガーデン	レストラン ↓ オフィス・ルーム ↓ ロッカー・ルーム ↓ OLのオフィス ↓ ガーデン

《第2表》メッセージ表

面の内容	1巡目	2巡目以降
オフィス・ルーム	OPEN!	DOOR OPEN
ロッカー・ルーム	GET ON!	I DIG YOU
レストラン	HOLD ON!	LOOK OUT!
OLのオフィス	HURRY UP!	RIGHT ON!
ガーデン	LET'S GO!	MY DEAR!!

ハイスコアへのアドバイス

〈ヘッドバットをマスターしよう〉

とおるくんのゆいいつの攻撃手段は，ヘッドバットです。とにかくこれを早く修得し，多く使えるようになるのがこのゲームのコツ。

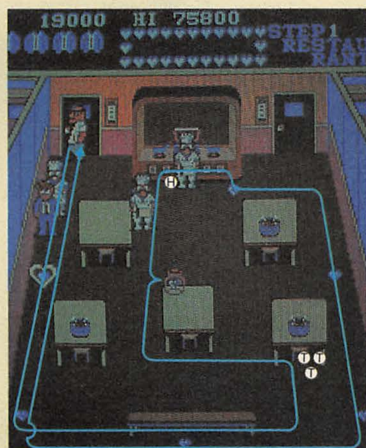
たて方向のヘッドバットは横方向にくらべて点数は高いのですが，むずかしいのでなるべく横方向でするようにしましょう。

〈肉・ボールを上手に使う〉

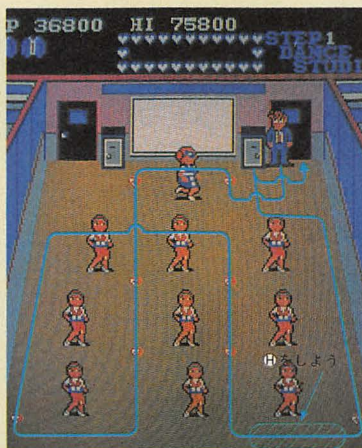
肉やボールは1個手に持っておいて，危険がさしせまったときに使用するようにしましょう。一つも物を投げないで各部屋をクリアすると，5000点が入るということも忘れないようにね（一つ投げると3000点，二つだと2000点，以下投げるほど少なくなります）。

〈パーフェクトにこだわるな〉

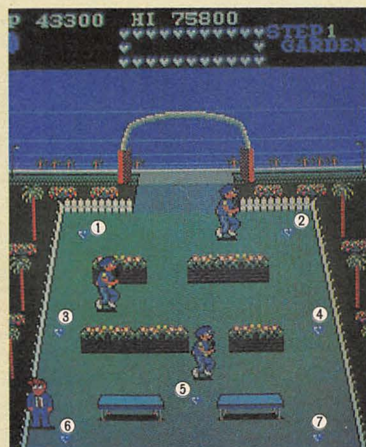
ラージハートのときにハートを集めると“PERFECT”と画面中央に表示が出て，ボーナス点を得ることができます，でも，あまりねらいすぎると危険！必ず死んでしまいます。とくに，“レストラン”と“OLのオフィス”では，無理をしないほうがよいでしょう。



《写真3》レストランの画面



《写真4》OLのオフィスの画面



《写真5》ガーデンの画面

課長に追いつかれたらⒽをしよう。



《写真6》やった！デートに成功

ガーデン攻略……写真5

ラージ・ハートは番号順に出現する。パーフェクトをねらおう！

見つけられるかな？ 隠れキャラクター

現在，確認されている隠れキャラは……①サーカスチャーリー ②チーズバーガー（2か所） ③コーラ ④ケーキです。出しかたはムニャムニャ…ですが，各面での移動ルートをよーく研究してみるとわかるかもしれませんよ。読者のみなさんで，これらすべてを出したり，これら以外にみつけたら，編集部にレポートしてくださいね。

得　点　表

ヒップ・アタック	上段	800
	中段	600
	下段	400
ハート	通常時	200
	ラージ	1000
ヘッドバット	横方向	400 ↓ 2000 ↓ 3000
	縦方向	800 ↓ 3000 ↓ 5000
ボール・肉を投げる		400
ドア・アタック		600
オール・ラージ・ハート(パーフェクト)		5000
一つの部屋をクリア		2000
着がえの女の人		5000
一つも物を投げないでクリアする		5000
隠れキャラ		1000

おわりに

AMショーには「マイキー」という名で出ていた，このゲーム。設定が，学校から会社に変わって，社会人にもウケるようになりました。

影：仕事の帰りにちょっと「とおるくん」をやるのが今では楽しみなのだ。

編集長：コラ！まだ仕事は終わってないぞ!!

影：（悪山課長め!!）

大阪のロケテストでは，必勝法を考え出す1人のプレイヤーと，それを防ぐ開発とのいたちごっこの中で「とおるくん」が完成されていったそうです。ちょっと難かしすぎるのは，そのプレイヤーのせいなのかな？

コナミのお話では「誰でも入りこめるユーモアと人間味あるキャラクタ・ゲーム」というのをつくりたかったそうです。



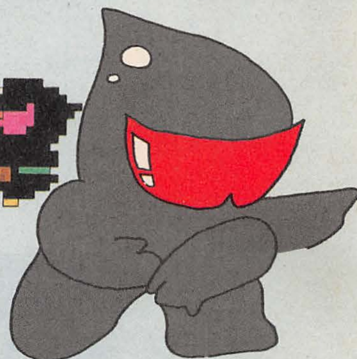


忍者くん 攻略法

by UPL

Writteh by EXCHANGER





はじめに

きれいなグラフィック，みわく的な音楽，そして豊富な敵キャラクター。「NOVA2001」に続くUPLの第2弾は，かわいい忍者くんが主役のコミカルゲームです。あなたは忍者くんを操作して，つぎつぎと出現する8種類の敵をやっつけてください。

敵の攻撃パターンは3種類あり，8×3＝24パターンにそなえる必要があります。今回は24面までのテクニックをご紹介しておきますが，25～32面になると，敵の総攻撃があるんですよ。
おそろしいのは親分の術です！

最高得点9,999,999点を目ざしてガンバッテください。

HOW TO PLAY

2方向レバーと二つのボタンで操作します。上の段に上がるには，レバーを倒しながらジャンプ・ボタン。下段に行くには，ジャンプ・ボタンだけを押します。手裏剣(しゅりけん)は手裏剣ボタンで投げることができます。また，上に上がる際はジャンプ・ボタンを押しっぱなしにしてください。短く押したときは小ジャンプができます。

①気絶させる(写真1)

相手を気絶させるには三つの方法があります。

その1：自分の下にいる敵に急降下でぶつかる。

その2：下からジャンプで体当りする。

その3：相手とぶつかる瞬間にジャンプする。

気絶させると数秒敵が動かなくなります。そのときに攻めこもう。



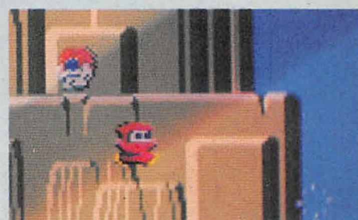
《写真1》マスターしておきたい相手を気絶させるテクニック

②上下に移動して攻撃しろ(写真2)

敵の武器は水平方向に動くのがほとんどです。上下に動きながら攻撃したほうがいいのはトーゼン！

その1：急降下して敵をやっつけよう。敵の弾は当たらないし，確実にポイントがかせげます。

その2：上段へ上がるさい，敵の足元をねらって撃つ。敵は弾を出すひまがない。しかし，撃ちそこなうと逆にやられるので注意！



《写真2》アップ・ダウンで敵をかわそう

敵キャラクターの紹介

黒子	だるま	カブキ	かみなり小僧
武器も忍者くんと同じ手裏剣で弱いのですが，油断するとあっさりやられます。気を付けましょう。得点は100点。	ブーメラン状の武器は，忍者くんをねらってきます。その場合2段階上下に移動するか，射程からはずれるように。	爆弾を投げてきます。爆弾は，放物線を描くのでうまく敵に近づくとやられません(イラスト参照)	高速カミナリを発生してきます。こいつとは，同じ段にいないほうがよいでしょう。

③敵が同じ段にきたら近づけ

敵とある程度近づくと，弾を撃ってきません。そのときにやっつけよう。ただし敵と当たる瞬間は手裏剣を投げられません。

④後を向いているときに撃て

敵は後を向いているときに急にふり返って撃ったりしません。後を向いているとき，敵の背後からおそう，暗いテクニックがこれです。



各種ボーナス



1,000点ボーナス(写真3)

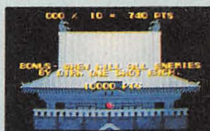
敵をやっつけて，その敵が落ちていくときに，もう一度手裏剣を当てると1,000点のボーナスです。やりかたは，相手を気絶させ，手裏剣を投げながら下におり，落ちてくる敵をもう一度撃つというのが一番簡単なテクニックです。



《写真3》落下中の敵をやっつけると1,000点ボーナス

10,000点ボーナス(写真4)

8人の敵を8発の手裏剣でやっつけると取れますが，敵とぶつかったときにボタンを押した場合（手裏剣は出ない）も一発投げたことになります。早く言えば，手裏剣のボタンを8回しか押さないでクリアするとボーナスが1万点+α もらえます。



《写真4》やったね！10,000点ボーナス

巻　　物

敵をやっつけると出ます。1個取るごとに100～800ポイント加算。さらにクリア時点でたまった分だけボーナス点がもらえます。ただし，巻物の中に坊主と姫があり，姫は取った巻物が2倍になるが，坊主がでると巻物が無くなってしまいます。

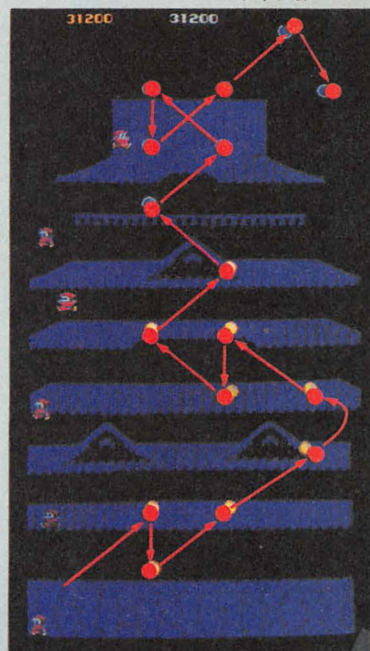


ボーナス・ステージ

玉を三つ取るとボーナス・ステージ(写真5）になります。
ここではボタンを押しっぱなしで取ること。パーフェクトで1万2千点のボーナス。ここでは，No.1のパーフェクト・パターン（写真6）を示します。

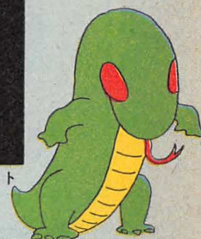
《写真5》ボーナス・ステージのスタート！

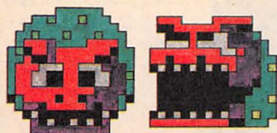
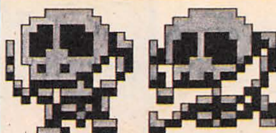
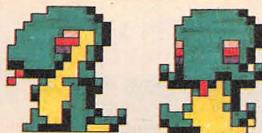
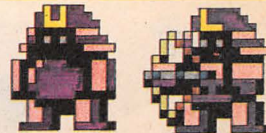
《写真6》ボーナス・ステージのクリア法





《写真7》やったぜ！パーフェクト



ししまい	がいこつ	トカゲ	ヨロイ
			
とっても強い！火を吐いてきます。ところかまわず吐くだけでなく，火が残るのがやっかい。下の2段でねばろう。	かみなり小僧をインケンにしたような敵です。とにかく上へ上がるのが手。	へんてこな武器をだしてきますが，ゆっくり追ってくるうえ，射程が長い。とっても暗い性格のキャラクター。	こいつは一度気絶させないとやっつけることはできません。ちょっと手ごわい相手です。

チャレンジ・アドベンチャーゲーム

新竹取物語



for FM-7/NEW7/77
by CROSS MEDIA SOFT
Written by 山下　章

★ビクターさんの話しにやる気ムラ・ムラッ！

ある日，ビクターの宣伝部の人が電波新聞社を訪れました。手にしていたのは2枚のディスケット，そう「シンタケ」だったのです。ビクターの人がのたまうには，「このアドベンチャーは，そうカンタンには解けませんよ」——これを聞いて，ボクはムラムラッとしてしまいました。解けないアドベンチャーなんてのがあったら，それはバグだらけの欠陥商品だ！私に解けないアドベンチャー・ゲームはないのだ！ところがこの「シンタケ」はFM7版で3.5／5インチ2枚組定価9,800円(近日中にP88版も出るということです)。ボクの持っているパソコンはPC-8801。エ〜ン，これじゃ家でプレイできないよォ。しかたないので友人の小川君に協力を求め，彼に大部分を解いてもらいちゃいました（おまけに写真撮影にもつきあってくれて，小川君には深く感謝)。

で結局,「シンタケ」は3日足らずで解き終えることができたのです。

実際のところ，このゲームは，けっこうおもしろかったですよ。エッ，おだてててもダメですって？いえいえ，とんでもない。おもしろかったという証拠にちゃんとこのコーナーで紹介しているじゃないですか。ボクのコーナーでは優良なアドベンチャー・ゲームしか取り上げないんですヨ。

P.S.：私に解けないアドベンチャー・ゲームはない！

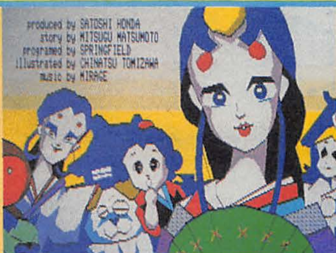
あらすじ

とにかく竹取物語，かぐや姫のお話のパロディ版です。キミはできるだけ要領よく(スコアに影響する)かぐや姫を見つけ出しちゃえばいいんです。

さて，このアドベンチャー・ゲームにはこれまでにない工夫がこらされているそうです。それは，プレイヤーのゲーム進行方法に対応して，約80個の情報フラグを見ながらストーリーが展開されていくように設定されている点で，もちろん，プレイヤーの性格が反映され，だれもが同じ手順で，最終結果にたどりつくということはないということです。

このため1回解いたらオシマイというゲームではなく，プレイするたびに発見がある，たいへん奥行のあるゲームになっています。

今回は，そのうち，基本的な解きかたにチャレンジしてみました。



というわけで，これがゲームのタイトル画面。美しいイラストは手塚賞を1回，集英社の新人賞を3回受けている富沢千夏さんが担当しています。少年ジャンプの「こちら葛飾区亀有派出所」のチーフ・アシスタントもしているとか。さすがですね。



「あなたは男ですか？女ですか？」ゲームの最初にこんな不思議な質問が出てくる。もしも「女です」なんて答えちゃうと，大きな手が現れて催眠術をかけられてしまうのダ。「あなたはオトコだ，オトコになるのだ〜」。これはおもしろいアイデアですね。



「ゲームをはじめる前に，あなたにはこれをさしあげましょう」とコンピュータからボクにロウソクとムチのプレゼント。変な想像をしちゃダメだョ。ムチにはムチの，ロウソクにはロウソクのちゃんとした使いかたがあるんだから。



ゲームはまず別れ道からはじまる。西に行けば洞窟東に行けば森の中に出られるようだ。どちらへ行ってもゲームを終わらせることができるので，片方を解き終わった人はもう片方にチャレンジしてほしい。このへんがこのソフトのおもしろさだね。





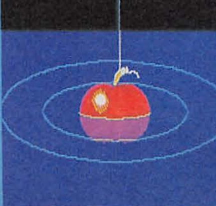
池のふちではおじいさんが釣りをしている。近よって話しかけてみよう。おじいさんいわく「わしを助けてくれんかね？」ハイハイもちろん助けてあげましょう。だってそれがアドベンチャー・ゲームの定石だもん。

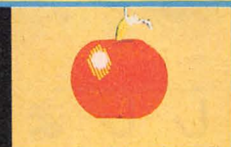




ウワッ，なんでボクに銃をむけてくるんだ？ボクはな〜んにも悪いことはしてないゾ，助けてくれ〜。と思いきや，おじいさんのピストルから出た煙が文字を描いて………お粗末さまでした。

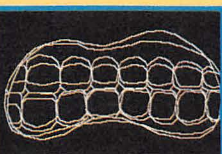




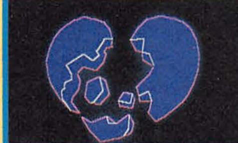


へーえ，おじいさんは池でこんなものを釣っていたんですか。それにこんなプレゼントまでくれちゃうなんて。リンゴを釣りあげるときがなんともアニメーションみたいでおもしろい。このゲームでは，いろんな場所でこういう手法が用いられているんだ。





ドボン！池に飛びこんでみると――アア，つめた～い！このままじゃカゼをひきそうだ。歯もガチガチとなっている。いつまでもモタモタしてると，心臓マヒで死んじゃうゾ。



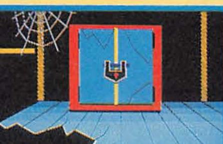




森の中にはこんな山小屋がある。当然，入ってみるしかなさそうだ。このゲーム，専門のイラストレーターを使ってグラフィックを描いたというだけあって，すごく絵はキレイだ。このなんともいえない傾きかげん，しろうとには出せないものね。



山小屋の中に入ると，目の前はまっ暗。こんなときはウロウロ歩き回ってみる。ほうら，目が慣れてきた。オヤ，そこにいるのはサルくんじゃないか？キミはいったいボクに何をしてくれるんだい？

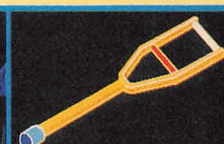



この金庫はどうすれば開くんだろう？こわす，押す，ひく，たたく，動かす……いえいえ，ちがいます。なんてことはない，開けるための道具さえ持っていれば，すんなり開いてくれるんだ。




洞窟の中はまっ暗ヤミ。移動するには矢印でどのへんを歩くか指定しなくちゃならないんだ。失敗すると落とし穴へドスン！足をケガしちゃう。もっとも，賢いキミなら洞窟の中を１発で明るくする方法がわかっているかもね。



アア悲惨！何と松葉杖じゃないですか。あんまり何回も落とし穴に落ちたりすると，足が骨折してゲームを続けられなくなってしまう。松葉杖をつきながらアドベンチャーするなんて，イタイタしくて見てられないもの。





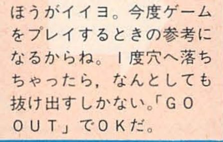
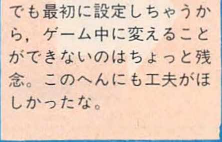
これが明るくなった洞窟の中。こんなところに落とし穴があったのか。この場所はしっかり覚えておいたほうがイイヨ。今度ゲームをプレイするときの参考になるからね。１度穴へ落ちちゃったら，なんとしても抜け出すしかない。「GO OUT」でOKだ。



なあんだ，光っている目の正体は犬だったのか。このゲームでは，日本語／ローマ字/英語の入力が可能。でも最初に設定しちゃうから，ゲーム中に変えることができないのはちょっと残念。このへんにも工夫がほしかったな。



洞窟の中でへんなところに入ってしまったり，草原や山小屋のところで間違った方向へ進んでしまうと，この３次元迷路に迷いこんでしまう。ここのマップを書くのはとてもめんどうくさい。もっともボクは，アソコで迷路の抜け出しかたがわかったけどね。





ある場所にはこんな日記がある。この日記は３ページのギャグ。教育雑誌（？）であるベーマガにはギャグの内容を載せることはできない。どうしても知りたいという人は，ゲームを解くか，虫メガネで写真をのぞこう。





広い草原を歩き回っていると，な，な，なんと！ヘビが現れる。ここはインベーダ・ゲーム（ちょっと古かったかな？）の要領だ。持っているゆいいつの武器ナイフで一発必中！ここはキミのアクション・ゲームの腕が試されるところだ。



もしもヘビをやっつけられないと，ヒサンなことになる……ギャア！イタイヨ～，××がかまれてまっかにはれあがっちゃった！早く病院へ行って治療しないと命が危ない。しっかし，エッチなアドベンチャー・ゲームですなあ。

（おわび）ここにはほんとうは，犬がここ掘れワンワンと言って，掘ると宝箱が出てくる――という写真を掲載する予定だったんだけど，撮影のとき手ちがいで写真を撮りそこねてしまいました。だから一応そういう場面もあるということをお知らせしておきます。



病院と銀行の前へやってきた。このアドベンチャー移動できる範囲はそれほど広くはないんだけれど，いろんなコマンド入力に対応する画面が用意されているため画面数がかなり多い。新しいタイプのアドベンチャーと言えるかもしれない。





銀行ではもちろん，お金をたくさんもらっておかなければならない。そのためには立派なツバメになる必要があるのだ（どういう意味かな？わからない人は，お母さんに聞いて……みないほうがいいな。やっぱり）ただし健康な人でないと受け付けてくれないので注意。









彼女がツバメであるボクの相手。未亡人のセイコさん。彼女はとってもお金持ちで気前がいいから，彼女に気に入られるように行動しようネ。うまくすれば，アキナちゃん（ネコの名前）のバースデー・パーティーも行なわれるんだ。







ここは病院の中，どこかをケガしている人は大急ぎで治療してもらおう。かわいい看護婦さんだから，ルンルン気分だろ？でもね，もし治療代を持っていなかったとしたらタイヘンだゾ。こわーい会計係が出てきて……。









病院の東にはこんな売店がある。お金があまって困っている人は中へ入ってみよう。サングラス，オノ，ツルハシを売ってくれるはずだ。だけど，実はこれらの品物は他の場所で手に入れることもできるんだ。チャレンジしてみてほしい。





店の横の自動販売機にお金を入れてやると，本が出てきた。直後に持ち物を調べればわかるのだが，マイコンBASICマガジンならいいのになんと××本ではないか！よい子のみなさんはこんな本を見ちゃイケマセンヨ。





なんだこのデモ隊は？「オカマにも青春を」だって？なんだかキモチワルイ画面だな。こんなこと言っちゃなんだけど，どうもこのソフトのギャグは楽屋うけが多いような気がしてならない。







目の前に流れの速い川が現れた。さあ，ここはハイパー・オリンピックの腕の見せどころだ。カタカタカタとできるだけ速く一つのキーをたたいて，スペース・キーでジャンプ！ピッタリのタイミングで飛ばないと，まず飛越すことはできない。



もしも飛び越えるのに失敗すると，キミは川を流されていき，下流でおばあさんに助けられる。ところが





おばあさんはキミのことを桃太郎だと思いこみ，無理やり桃太郎にしたてあげられてしまう。





いやいや鬼ヶ島に行かされたキミは，そこで……。





川を渡れれば，ゴールはすぐそこだ。落ちている物を拾ってから，あちこち歩き回ってみよう。それほど広い世界じゃないから，マップもすぐに書けるはずだ。アドベンチャー・ゲームの基本テクがこのマップ作成。

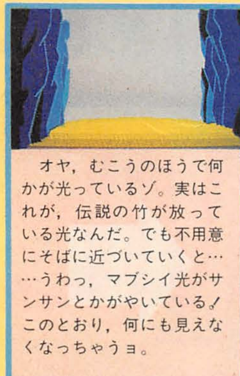




三叉路を××の方向へ進んでいくと大きな岩に行く手をふさがれてしまった。乗り越えることはできそうもないし，通り抜けられそうなすき間もない。でもあきらめちゃいけない。すばらしい道具がある！【VICTOR：簡単でバカバカしい行きかたもあります。】



パカパカパカ……どこからともなくヒズメの音が聞こえてきたかと思うと，盗賊の一団が現れた。こいつらはキミの持ち物の大部分を奪い取っていってしまうのだけどこの先で必要な物だけは残していってくれるのだ。わりと良心的な連中だね。



オヤ，むこうのほうで何かが光っているゾ。実はこれが，伝説の竹が放っている光なんだ。でも不用意にそばに近づいていくと…
…うわっ，マブシイ光がサンサンとかがやいている／このとおり，何にも見えなくなっちゃうョ。



オオッ，ついに竹を見つけたゾ／原作のように，まっぷたつに割ってやろう。



吉と出るか，凶と出るか，まあここは一種の宝クジのようなもんですな。あんまり期待しすぎちゃいけないヨ。【VICTOR：一発で正しい方向がわかる方法もあります。】

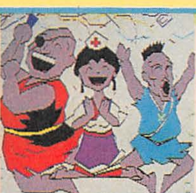


ジャジャジャーン，と登場してきたのは――ブス姫だ／ひえ～，こんなやつを助けるんじゃなかった，なんて後悔してももうオソイ／キミはブス姫と結婚することになり，幸福な震魂性活をおくるハメになるのでした。メデタシ，メデタシ……!?



なかなか見ることのできない場面

（その1）



踊る看護婦とこわいお兄さんたち。みんなで宴会でもやっているのかな？

（その2）



ビックリ箱。ボヨヨーンと飛び出してくるだけで，何の役にも立ちゃしない。

（その3）



川でセンタクをするおばあさん。せっかく見つけてあげたのに，おばあさんは何もしてくれない。ナゼダロウ？

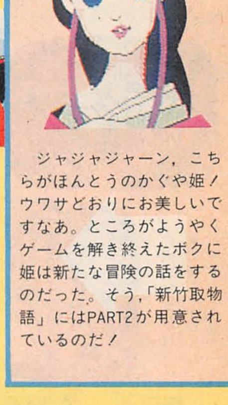
（その4）



立ち去る盗賊たち。盗賊に出会うことができればこの画面もすぐに見られるんだけれど，頭をひとひねりしないと…。



新たな冒険に旅立つ準備をするために，キミの目の前に大きく立ちはだかるのは――××だった。メデタシ，メデタシ。このゲームはスコア制になっていて，うわさによれば100点以上も出るそうなので，高得点をめざしてガンバッてみよう。【VICTOR：130点が最高。早く行くだけが能じゃないんだよ】



ジャジャジャーン，こちらがほんとうのかぐや姫／ウワサどおりにお美しいですなあ。ところがようやくゲームを解き終えたボクに姫は新たな冒険の話をするのだった。そう，「新竹取物語」にはPART2が用意されているのだ／

このソフトはレコードなどでおなじみのビクター音楽産業が世に問う初のパソコン・ソフトです。パソコン・ソフトについては「CROSS MEDIA SOFT」（クロスメディア・ソフト）というブランドが付けられています。

全国の有名パソコン・ショップでもあつかっていますが，入手できない人は〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル2Ｆ)日本エイ・ブイ・シー㈱「ＢＭ」係まで代金9,800円と送料500円を現金書留で送ってほしいとのことです。

なお，自分の住所，氏名，電話番号，そして，使用機種名を書くのも忘れないようにしてください。

同社では他にも，いろいろなソフトを発売しています。興味のある人は問合わせてみてください。

◀「インターステラー」幻想の旅が，今始まる（フナイ）

LASER VIDEO GAME

名場面集



▲レーザー・ビデオゲーム屈指の名作と言われる，サンダーストーム（データイースト）



▲ファンタスティックなレース展開に心揺さぶられる「レーザーグランプリ」（タイトー）



◀日本初のレーザー・ビデオゲームとして大いに注目を浴びた「アストロンベルト」(セガ)



◀素晴らしいコンピュータグラフィックの技術「コスモスサーキット」（タイトー）



▶敵母船出現は正に圧巻！「スターブレイザー」（セガ）



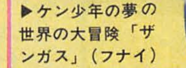
▶「忍者ハヤテ」助け出したお姫様、なんか妖しげでいいね～（タイトー）



◀進路選択できるだいご味「アルベガス」(セガ)



◀悪役エッシュの恐しい顔!!「エッシュズオルンミラ」(フナイ)



▶ケン少年の夢の世界の大冒険「ザンガス」（フナイ）



▲2面モニターでコース制覇！「GPワールド」（セガ）



◀魔女への一撃!!への一撃!!イザベラを救い出せるか？「スーパードンキホーテ」（ユニバーサル）

レーザー・ビデオゲームとは，ずばりレーザー・ディスク＋ビデオゲームのことなのです。特撮・実写・アニメーション・C. G.（コンピュータ・グラフィクス）などの組み合わせにより，従来のビデオゲームでは作り出すことのできなかった世界を創造できることから，将来が期待されています。

日本ではセガのアストロンベルトがレーザー・ビデオゲーム第1弾として世に出ました。アメリカでは，後々の日本のゲームに大きな影響を与えたドラゴンズレアが，その第一弾でした。今回，このように名場面集と銘打って特集を組みましたが，この中にはパソコン版が用意されたり，これから発売されるものもあります。期待してください。

（見城こうじ）



▶SFの名作の世界にチャレンジ「幻魔大戦」(データイースト)



◀ゲーム＋占いの魅力「幻魔タロット」（データイースト）

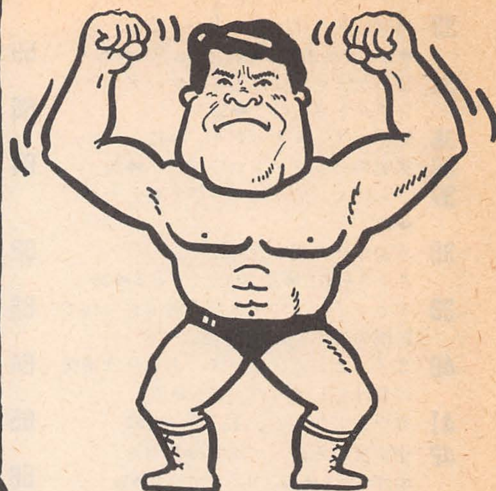
ペーパーアドベンチャーコーナー

禁無断類似記事掲載

ペーパースポーツ

ザ・プロレス

©手塚　一郎



遊　び　か　た

まず行番号1を見ます。すると今，あなたのいる状況が書かれており，次に，今，可能な動作が三つ書かれているのでその中で一番したい動作の後に➡で示されている行番号へ行きます。そしてその行番号を読み，自分のしたい動作を選んで……これのくり返しでゲームを進めてください。ゲーム・オーバーになったら行番号1から再びスタート！

注）関係のない行番号の文は絶対読まないでください。あなた自身が後でつまらない思いをするだけですから…

☆ゲームについて☆

乱入，流血あり，はたまたリング・アウトや鉄柱攻撃まであるプロレス・ゲームです。アナタの相手はあのチャンピオン“アンコニオ・猪突（イノツキ）”。コニシキのようなアンコ型の巨体で，猛然と襲いかかってきます。キャリアのないアナタは，猪突選手に勝てるはずがないので，彼をどこまで苦しめることができるかを競ってください。学校にでも持っていって，友だちとワイワイやるとおもしろいのでは？

★　★

1 猪突がこちらをにらんでいる。
場外へ逃げる➡15　飛びかかる➡6
少し近づく➡9

2 ガシッ！　あなたは猪突と組み合った。
足をはらう➡11　腕をかためる➡73

3 「ナンダコノヤロー！」と猪突が怒っているぞ。
リングへ上がる➡8　まだ上がらない➡7

4 上にのってもビクともしないぞ。➡13

5 バシッ！　やった！　決まったぞ。
ロープにとばす➡30　ナックルパンチをあびせる➡22

6 バシッ！　とつぜん猪突のハリ手が決まった。
逃げる➡62　ハリ手で応戦する➡59

7 …17，18とレフリーのカウントが続いている。
リングへ上がる➡14　まだ上がらない➡24

8 とつぜん猪突が襲いかかってきたぞ。
場外へ逃げる➡12　キックする➡5

9 猪突も少しずつ近づいてくる。
さらに近づく➡64　組み合う➡2

10 猪突が少しずつ近づいてきたぞ。
場外へ逃げる➡3　組み合う➡2

11 猪突は倒れたが，すかさずブリッジで返した。➡4

12 猪突もリングを降りてきたぞ。
リングへ上がる➡18　組み合う➡38

13 うわっ！　猪突のモンキー・フリップが出た。➡27

14 おーっと！　猪突が襲いかかってきたぞ。➡2

15 「カモン！」「早くリングへ上がってこい！」と猪突がどなっている。
リングへ上がる➡10　まだ上がっていかない➡7

16 猪突も上がってきたぞ。
ロープにとばす➡30　ナックルパンチをあびせる➡22

17 すかさず猪突はローキックを連発してきた。➡37

18 しかし，あなたは猪突に引きずり落とされてしまった。クソーッ。➡28

19 待ちかまえていた猪突のナックル・パンチがきまった。➡37

20 さらに卍固めがきまったーっ！➡32

21 猪突はうずくまってしまった。
リングへ上がる➡16
今だ鉄柱攻撃をするゾ➡31

22 しまった！　よけられた。➡17

23 バシッ‼　やった！　きまったぞ。➡21

24 …19，20‼　あなたはリング・アウトで猪突に負けてしまった。試合終了

25 スカッ！　しまった。かわされた。➡49

26 うわぁっ！　逆にバックをとられた。➡36

27 あなたは腰を強く打ったが起き上がった。しかし…，➡37

28 ゴキッ！　あなたは鉄柱攻撃をくらわされた。➡33

29 …17，18と，レフリーのカウントが続いている。
リングへ上がる➡34
まだ上がらない➡24

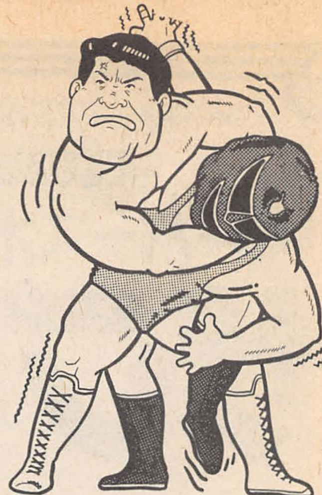
30 ボヨン！　猪突がはね返ってきたぞ。
ドロップ・キックをする➡35
ラリアート攻撃をする➡25

31 ゴギッ‼　しまった！　逆に鉄柱攻撃をされてしまった。➡33

32 …19，20‼　カンカンカン！　両者リ



ング・アウトで引き分け。試合終了
33 猪突は先にリングへ上がってしまった。
➡リングへ上がる➡19　少し休む➡29
34 待ちかまえていた猪突のナックル・パンチがきまった。➡52
35 ガシッ！　きまったぞ。➡42
36 猪突のバック・ドロップだ！➡20
37 さらにエンズイ切りがさく裂した！
➡46
38 ガシッ！　組み合ったぞ。
キックをする➡23　バックをとる➡26
39 ドカッ！　ぶつかった両者はもつれて鉄柵の外へー。➡48
40 3！　カンカンカン！　あなたは猪突に負けてしまった。試合終了
41 カウントが入る。1，2…➡51
42 猪突はころがって場外へ落ちた。
場外へ出る➡47　リングで待つ➡50
43 猪突は勢いがつきすぎて，鉄柵の外へ出てしまった。➡55
44 あなたと猪突は，ストロングマチーンにコテンパンにやられてしまった。つ，つおい！➡54
45 さらに猪突は体当りしてきた。
しゃがんでかわす➡43こちらも体当り➡39
46 カウントが入る。1，2…➡40
47 とつぜん猪突が飛びかかってきたぞ。
➡53
48 カンカンカン！　両者フェンス・アウトで引き分けとなった。試合終了
49 すかさず猪突のジャーマンスープレックス・ホールドがきまった。➡41
50 おっと！　とつぜんストロングマチーンが乱入してきたぞ。➡44
51 3!!　カンカンカン！　あなたは猪突に負けてしまった。試合終了
52 うっ，あなたは流血してしまった。
➡37
53 そして，あなたを鉄柵へ投げとばした。
➡45
54 そのため無効試合となり，試合終了。ザンネン!!
55 カンカンカン！　あなたは猪突を鉄柵外へ出してしまい，反則負けとなった。試合終了
56 さらに鉄拳制裁は続く。➡63
57 猪突はそのままリングへ上がってしまった。➡84
58 やった！　バックをとったぞ。
バックドロップをかける➡66
スリーパー・ホールドをかける➡69
59 バシッ！　やった！　こちらのハリ手が当たった。➡62
60 それではこのへんで，興奮さめやらぬベーマガ体育館よりお別れします。➡71
61 猪突はビックリして手をはなしたのであなたは自由の身に。
飛びかかる➡83　ロープへ➡91
62 しかし猪突はジワジワと近づいてくる。
なぐりかかる➡67　足をとる➡70
63 おーっと！　あなたはついに流血してしまった。➡81
64 猪突が襲いかかってきたぞ。
バックにまわる➡58　組み合う➡74
65 おーっと，残念ながら放送時間がなくなってしまいました。➡60
66 しかし猪突はこれをうまくかわし，あなたをアーム・ホイップで投げた。
➡73
67 しまった！　かわされた。➡72
68 猪突も場外へ降り，あなたを鉄柵にぶちあてた。➡57
69 しかし猪突はこれをスルリとかわし，あなたをアーム・ホイップで投げた。
➡73
70 やった！　足をとったぞ。➡85
71 実況は私，古イタチでした。ごきげんよう，さようなら。おしまい
72 ガシッ!!　猪突の怒りの鉄拳がさく裂した。➡56
73 さらに猪突の腕ひしぎ逆十字だ！
猪突の足にかみつく➡61　ロープへ➡79
74 さあ，両者がっちりと組み合った。
➡65
75 カンカンカン!!　あなたは猪突の反則によって勝ってしまった。バンザイ!!
76 …18，19，20！　あなたはリング・アウトで猪突に負けてしまった，無念の試合終了
77 カンカンカン!!　あなたは猪突に負けてしまった。試合終了
78 カウントが入る！　1，2…➡88
79 あなたはロープへ逃げるが，猪突のストンピングで場外へ落とされてしまった。➡68
80 だが，あなたが起き上がろうとすると再び猪突のエンズイ切りがさく裂した。
➡46



81 そしてあなたはロープにふられて…。
➡93
82 猪突がフォールしてきたぞ。➡78
83 しかし猪突は，あなたのかみつき攻撃に怒っているぞ。➡72
84 しかしあなたは鉄柵の間に腕がはさまり，身動きできなくなった。➡76
85 しかし猪突のもういっぽうの足があなたの後頭部を襲った。➡90
86 カンカンカン！　おっと，ここでゴングが鳴った！➡92
87 しかし，そのパンチが猪突をロープブレイクさせようとしたレフリーに当たってしまった！➡75
88 あぶない！　あなたはぎりぎりで返した。➡80
89 猪突はさらに強くしめつけてくるぞ。
➡86
90 あなたはおもわず猪突の足をはなしてしまった。➡82
91 あなたのかみつき攻撃に怒った猪突がなぐりかかってきたぞ。➡87
92 T.K.Oであなたは猪突に負けてしまった。試合終了
93 猪突の卍固めが出た！
ギブ・アップする➡77
ギブ・アップしない➡89

●投稿待ってま～す
本コーナーへの読者の投稿をお待ちしています。ていさいは本記事を参考にして原稿用紙に書いてお送りください。なお，内容は未発表で，オリジナルのものにかぎります。あて先は「SUPER Softコーナー編集部ペーパー・アドベンチャー」係です。掲載者には規定の原稿料をおしはらいします。

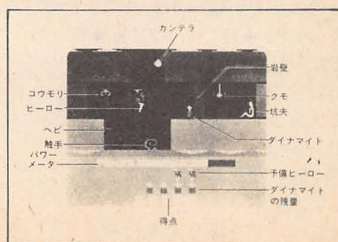
ミニ情報コーナー

★ポニカランドの新作紹介

米国アクティビジョンのすごいゲームを続々発売しているポニカから，新作のH.E.R.O.ヒーロー（MSX用ROMカートリッジ 定価4,800円）が発売になりました。ストーリーは，レオーネ火山の噴火で，鉱山に閉じこめられた坑夫たちを救出するというもので，主人公のヒーローは，プロペラパックやマイクロレーザ光線を使って活動します。

画面は迷路のようになっていて，マグマやヘビ，コウモリ，毒グモ，毒蛾などが行手をはばみます。

ハイ・スコアは100万点までで，75000点以上の得点をあげた人は，スコアを証明する写真をポニカに送ると「ヒーロー部隊」の正規メンバーであることを証明する認定証を送ってもらえます。



攻略法

B-WINGS 9,999,999点への解法

by DATA EAST　　written by 池田雅行

今月は，各ステージの攻略法を書いてみました。各ステージのウイング，ゴブナスについても載せておきましたので，プレイのときの参考になると思います。なお，キャラクタ名については，先月号のスーパーソフトマガジンを見てください。

STAGE攻略法

攻略法の見かた
例：ＳＴＡＧＥ28
〔W→(A)　013(写真)★★〕
①　②　③

①ステージに出てくるウイング，選ぶべきウイング。(　)内は取る必要のないウイング
②要塞「ゴブナス」のコード・ネーム（写真参照)。
③ステージの難易度。
★★★★★→難しい　★→やさしい

STAGE1〔G→M　011(写真1) ★　〕

Ｇウイングを装着したら，画面上方で，ミヤミヤを攻撃しよう(上方にいるとほとんど弾を撃ってこなくなるはず)。バーボ02地帯に入ったら，早めにＭウイングを奪還し，あまり横に動かずにズキルを撃つこと。

STAGE2〔S→C　012(写真2) ★　〕

Ｓウイングを装着後は，バーイド01に注意しながらすぐ横に動き続けよう（敵のミサイルを受けずにゴードを横で攻撃できます)。バーイド02地帯を通過している最中に，Ｃウイングにつけ変えてゴマズに備えます。

STAGE3〔J→(M)　013(写真3) ★★　〕

ナガンザがきた後にイナズマがきます。一番左に寄って撃ってもいいし，逃げてもいいでしょう。バーエル01地帯の終わりにコブザックがくるので，自機を画面中央あたりに固定したほうが良策。つぎのＭウイングは早めに取れればベストですが，ボンの攻撃までに間に合わない場合には，Ｊウイングのままでも OK。

STAGE4〔A→V　014(写真4) ★★★　〕

Ａウイングを装着した後，ボギに対しては右側にレバーを入れて，敵ミサイルだけに注意。Ｖウイング装着後は，一番下でバーキルに注意をはらいながら横に動き続ける。ゴブナスは，Ｖウイングの状態でクリアしてしまえば，ステージ５がぐっと楽になります。

STAGE5〔(S)→(M)　012(写真2) ★★〕

Ｓウイングを装着したらゾゴーがくるので，撃ち続けること。Ｍウイングでのワイヤーは慎重に！ステージ４をＶウイングでクリアした場合は，このステージ５のウイング（ＳとＭ）は取る必要ありません。

STAGE6〔G→C　013(写真3) ★★　〕

Ｇウイングを装着したら，画面上方で右側に動き続けながら攻撃する。ゴマズは低空で確実に破壊し，少し撃ちのがしたら，空中で撃つ。Ｃウイングがでてきたら，タイミングを見はからって装着！

STAGE7〔S→W　012(写真2) ★★　〕

イマーナとガイの混合攻撃は，Ｓウイングがあれば別に問題ありません。ない場合には，自機を一番下からイマーナの動きを見て，少しずつ上げるという動作をくり返そう!!つぎのＷウイングは絶対に被弾しないようにして，このステージをクリア!!

STAGE8〔(V)→J　025(写真6) ★★★〕

自機を画面下につけて，横に動きながら撃とう。ラバンカが３グループきたあとにソレジャーがきますから，ラバンカの３グループ目の途中からレバーを横に入れ続けて上にあがり，ソレジャーをさける。もちろん，この間に出てくるＶウイングは，Ｗウイングがあればいりません。

STAGE9〔C→A　014(写真4) ★★　〕

このステージがはじまったらすぐに，レバーを右に入れ続ける。イナズマが完全に消えたらレバーを戻し，Ｃウイングを装着！ゴブナスが近づいたら，Ａウイングを切り離そう。あるとかえってジャマです。

STAGE10〔M→W　013(写真3) ★★★　〕

自機の初期の位置（ステージが始まったときの位置）をよく覚えておこう。この位置にいると，低空からの敵ミサイルに当たりません。Ｍウイング装着後は，自機の進路を守る以外はあまり動かないように。

Ｗウイングが見えてもあわてずに，コブザックの攻撃が終わってから取りにいこう。

STAGE11〔G→S　027(写真7) ★★　〕

このステージでは低空の敵しかきません。Ｇウイング装着後はレバーを右上，または右下に入れ続けて，攻撃しましょう。この方法だと敵の攻撃を受けないですむし，かなりの数を破壊できます。

STAGE12〔J→S　016(写真6) ★★★　〕

すぐにレバーを左側に入れ続けて攻撃。バーエル02地帯では，最下段でラバンカを攻撃しているときに，Ｓウイングが見えたら，敵ミサイルに注意してＳウイングを装着。その後斜め上方へとあがっていき，一番上の中央で後方に下がらないようにしてアゼムを迎え撃とう。

STAGE13〔G→W　012(写真2) ★★　〕

Ｇウイングを取りに行くときは低空からの攻撃によく注意しよう。後方からもミサイルを撃ってくる。スバスバを攻撃後，すぐに下がってラバンカを撃つ。その後，低空のゴードをなるべく破壊して，Ｗウイングを装着します。

STAGE14〔A→V　014(写真4) ★★★　〕

ズキルの２グループ目の途中でイナズマがくるので，左の方に逃げよう。そこでＡウイングを装着，ソレジャーを攻撃し，あとはＶウイングでワイヤを突破（連射と気力で突破せよ！)。

STAGE15〔S→J　025(写真6) ★★★　〕

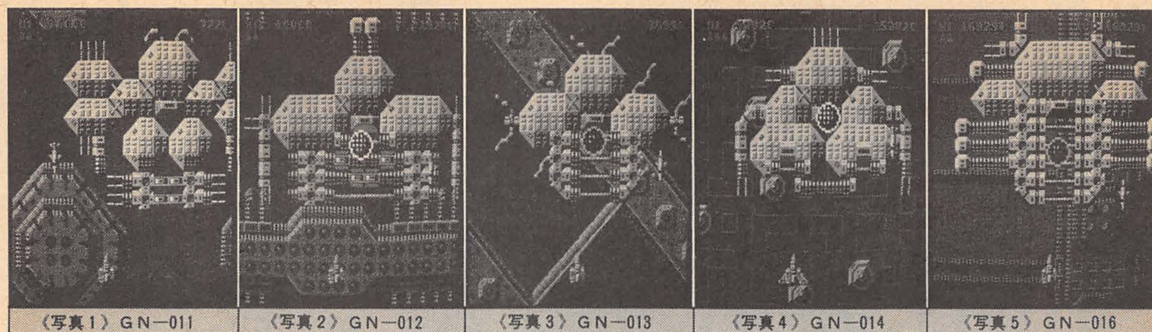
このステージにＶウイングできた人は，別に問題なし。Ｖウイングなしの人は，ガイの後にゾゴーがくるので下降を利用して逃げるべし。その後は敵ミサイルを上手によけて，Ｓウイングを取ろう。

STAGE16〔V→W　016(写真5) ★★★★〕

このステージがはじまったら，一番前の右側に自機を固定して，アゼムを迎え撃ちます。Ｖウイング装着後，バーエイ地帯も一番前で撃ち続け，後はＷウイングで連射してワイヤをぬけましょう。

STAGE〔J→V　011(写真1) ★★　〕

最後のＶウイングは，死んでも取りましょう(死んだら取れないか？)。取る際はＪ



《写真1》GN―011 《写真2》GN―012 《写真3》GN―013 《写真4》GN―014 《写真5》GN―016

ウイングでバーエル02を破壊し，進路を確保！

STAGE18〔(W)→(M) 016(写真5) ★★★★〕

このステージに出てくるWウイングは，取ってはダメ！Ｖウイングのままでゴブザックを連射で切り抜けて，ゾゴーは右にスペースをあけるように左に動きながら攻撃します。

STAGE19〔V→C 014(写真4) ★★ 〕

はじめの自機の位置からあまり横に動かないように（下の基地が目印です）。Ｃウイングを装着してからもあまり動かずに，バーエイは一番前に行って破壊。つぎに出てくる5001点ワイヤに備えよう。

STAGE20〔A→S 027(写真7) ★★ 〕

画面下でラバンカを攻撃しながらＡウイングを装着し，その後すぐ左斜め上方にあがってイナズマをさける。Ａウイングを失った場合は画面中央で横に逃げ続けよう。

STAGE21〔C→(W) 014(写真4) ★★ 〕

ファイナル・ミサイルによく注意して，Ｃウイングを取ろう（最初に数cm程右に寄っていると取りやすい）。バーオ地帯にきたら３個並ぶうちの一つに自機を固定し，撃ち続けて横へ動かないようにする。Wは必要ありません。

STAGE22〔J→C 014(写真4) ★★★ 〕

少しずつ右にずれながら，バーエルを破壊して進路を確保。バーエル地帯の最後のほうにゴブザックがくるので，注意すること。Ｃウイングを取りにいく場合は，無理して取る必要はありません。

STAGE23〔(J)→V 011(写真1) ★★★〕

ラバンカが３グループきたあと，アゼムが並んできます。ラバンカの攻撃が終わったらすぐ，ステージ16の初めと同じように一番前の右に寄って撃ち続けよう。２機のアゼムがきた後に，また横並びのアゼムがきます（下降するのもＯＫ）。

STAGE24〔(J)→W 016(写真5) ★★★★★〕

ボギが見えたら，右へよけ続けます。イナズマが広がり，その後，ソレジャーがきます。ゴブザックを撃ちながら上に進んで2,000点ワイヤを使う。このとき，Ｗウイングが取れればＯＫ。取れない場合はワイヤをぬけたときにすぐ取りにいこう。

STAGE25〔G→J 025(写真6) ★★ 〕

ステージ11と同じく，低空からの敵がほとんど。点数を稼ぐチャンスです。

STAGE26〔M→V 011(写真1) ★★★★〕

Ｍウイングが見えたら，ズキルに注意して早めに取ろう。ゾゴーガ横からくるのでひたすら逃げます。後は横へ動いて，イマーナとイナズマをさけよう。

STAGE27〔S→C 014(写真4) ★★★★〕

Ｓウイング装着後，アゼムの攻撃には十分注意。被弾させないようにね。バーイト地帯では，イマーナとゾゴーの混合攻撃。とにかく撃ちまくります。この後Ｃウイングを取るときは，ラバンカのミサイルに気をつけて。

STAGE28〔W→(A) 013(写真3) ★★ 〕

突然イナズマが広がるので，左によけよう。Ａウイングを取る必要はありません。その後，ソレジャーを画面中央で横によけること。

STAGE29〔(C)→G 012(写真2) ★★★★〕

前のステージのＷウイングがあれば，Ｃウイングはいりません。ゴマズとワイヤがかさなるので，ゴマズが低空をあがってきたら逃げずに画面上方で攻撃です。

STAGE30〔S→M 016(写真5) ★★★★〕

このステージでは，ゴブザックがはじめから終わりまで飛来。特に，バーエイ地帯でのコブザックは難しく，そのあとすぐにゾゴーもきます。ウイングを失なったら，タイミングを見て下降のくり返しで逃げましょう。

STAGE31〔S→S 027(写真7) ★★★ 〕

このステージは，Ａウイングを選択してもＯＫ。Ｓウイングの場合は，上方で常に横に動き続けながら攻撃します。イナズマの後に，ゾゴーが続きます。

STAGE32〔V→W 014(写真4) ★★★★〕

イマーナの攻撃の中，ワイヤを越えなくてはなりません。画面下で連射してください。

STAGE33〔J→M 016(写真5) ★★★★〕

バーエル02地帯がずっと続くため，Ｊウイングでの完璧なテクニックが要求されます。コーバがきたら前に出て，少しずつ横に移動して，ミサイルの直撃をさけてください。

STAGE34〔V→S 013(写真3) ★★★★〕

はじめコブザックがくるので，動かないように。Ｖウイング装着後は，一番下にいること。ラハノス，メカボラの後にＳウイングがきます（取りやすくするには，バイド02の間隔の広いほうにいるといいョ）。

STAGE35〔G→J 025(写真6) ★★ 〕

ステージ25と同様，敵は主に低空から攻撃してきます。Ｊウイングは，ボギが完全に画面下に消えてから取りに行くこと。

STAGE36〔W→M 014(写真4) ★★★ 〕

Ｗウイング装着後は，ワイヤを撃ちながら一番前へ（アゼムの横並びがくるため）。あとは，Ｗウイングが無傷の状態であれば楽にクリアできます。

STAGE37〔A→V 012(写真2) ★★★ 〕

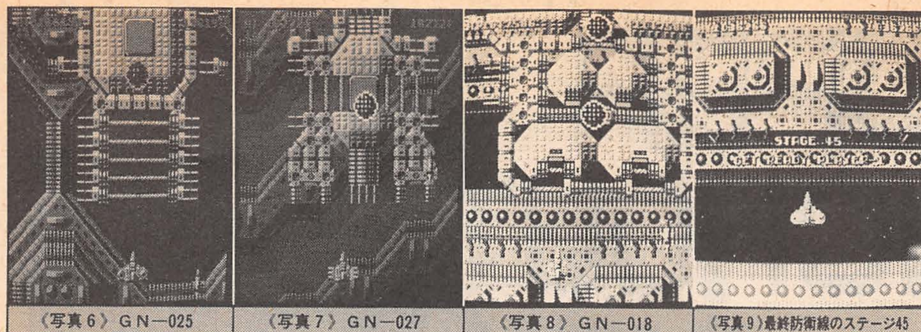
低空からのボギのミサイルに注意して，早くＡウイングを装着。バーエイが見えたら下がったほうがいいでしょう。Ｖウイングの装着のとき，全体に広がるイナズマには要注意！

STAGE38〔W→(G) 016(写真5) ★★ 〕

このステージは比較的楽。ただし，横に動きまわると2000点のワイヤに出れなくなるので注意。Ｇウイングは，取る必要がありません。

STAGE39〔S→C 013(写真3) ★★★ 〕

ラハノスが中盤まででいるので，上にでないように。空中浮遊物は，早めに破壊！



《写真6》GN—025　《写真7》GN—027　《写真8》GN—018　《写真9》最終防衛線のステージ45

STAGE40〔V→(S) 014(写真4) ★★★★〕

Vウイングがなくなると非常につらくなるので，慎重にプレイしましょう（Sウイングは取らない）。バーサ02B地帯をゾゴー，コブザック，ソレジャー，コブザックと続きます。

STAGE41〔W→J　025(写真6) ★★〕

Wウイングを装着したら，イマーナがくるので横に逃げます。その後も，横に動きながら攻撃すれば問題ありません。

STAGE42〔(M→(G)　016(写真5) ★★★〕

このステージのウイング（MとG）は取らずに，ずっとJウイングのままで攻撃し続けてください。

STAGE43〔S→C　016(写真5) ★★★〕

いきなり，イナズマがきます。そのあとコブザックがきて，またイナズマが広がります。イナズマは左側によけよう。

STAGE44〔(V)→M 027(写真7) ★★★★★〕

ステージが始まったら，すぐ真上に。そのまま撃ち続ければ，やられる危険は少なくなります。Cウイングが残っている人はVウイングは取らないほうが良いでしょう。

STAGE45〔S→W 018(写真8) ★★★★★〕

いよいよ最終面。やはりむずかしいですが，3～4機やられたころにはゴブナス(GN－018)まで行っているでしょう（もち，1機もやられずにクリアすることも可能ですが…）。

この45ステージを初めて見たときは，本当に感動!!DECOはいいセンスをしてますネ！この45ステージを見て感動し，B－ウイングをやり始めた人もいるくらいなのです。ゴブナス（GN－018)をクリアすると最終メッセージが君を待っていますぞ。

THE END!!

Do you carry out your mission?

対ゴブナス攻略法

■GN-014（写真4）

はじめに左下の部分を破壊。ゴブナスが左に寄っていくときに破壊した部分に入り，ゴブナスミサイルの5発おきの間隔を利用して，コアにミサイルを撃ち込め！

Wウイングでは，このゴブナスは破壊不可能。Vウイングでは，ちょっと難しいけど可能だョ。

■GN-016（写真5）

ゴブナスの近づく音がしたら，右に寄って二つに分かれているワイヤの片方を集中的に攻撃する。破壊するチャンスは何度かあるはず，無理は禁物。

WやVウイングのときは，ボタンを細かくたたきながら，上まで入ろう。

■GN-025（Jウイング専用)(写真6）

一番右前に自機を固定して撃ち続け，ゴブナスが出現すると同時に破壊する。

■GN-027（Sウイング専用)(写真7）

ゴブナスの下を2回通らなくては，コアを攻撃できません。

アドバイス…ゴブナスミサイルの5発間隔を利用して，移動方向を変えること。ゴブナス・ミサイルとファイナル・ミサイルにはさまれたら，その一瞬だけレバーから手を離すと被弾せずにすむ。

■GN-018（写真8）

最後のゴブナス。攻略法は……自分で考えましょう（早めに破壊したほうが楽)。

キャラクタ攻略法PARTⅡ

ラハノス，ラバンカは画面最下にいれば体当たりされることはない(敵ミサイルには十分注意しよう)。よく，ウイングを取ろうとしてラハノスにやられる人がいます。あわてないように。

イナズマには，全体と右半分に広がる2種類があります。高次ステージではほとんど右半分に広がるイナズマなので，イナズマは左によける習慣をつけましょう。

ワイヤの横の位置は決まっていますが，ウイング出現の位置は，自機の真上です。そのため，ウイングがワイヤ基地内（2000点ワイヤの間）ということもあるのです(ステージ19，24，38など注意)。ウイングが取れるよう，うまく合わせよう。ワイヤは，ステージ・スタート時のX軸の位置が，だいたい抜けやすい位置なのだ。

ウイングについて

Mウイングでワイヤを越えるときは，通れないと思ったらすぐにウイングを切り離そう。

Vウイングは無敵ではないのです。Vウイング装着時であっても，敵を狙って撃つようにしよう。

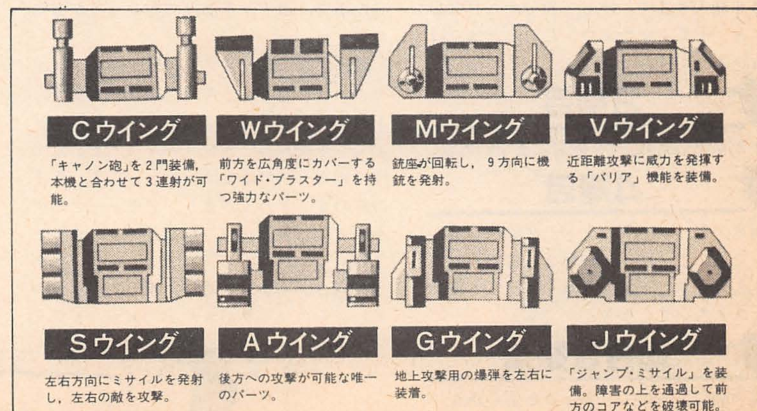
ウイングをつけかえるときは，どうしても攻撃が甘くなってしまいがち。ヒーローが変身するときが弱点であるのと同じように装着するときは，敵のミサイルをよく避けてからにしよう。

㊙情報

★ウイング装着するとき下降ボタンを細かく押すとウイングが何回もはずれます（ちなみに点数も18,000点ぐらい入っちゃう，うれしいテク)。

★1人用と2人用とでは，ゴブナスの位置が違うのだ。そのため，2人用ではVウイングでGN-014を破壊できないのです。

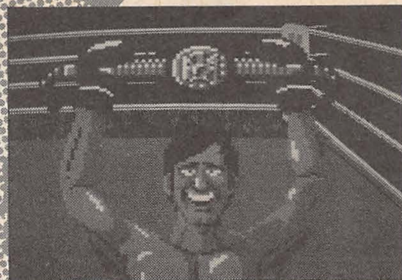
えっ，隠れキャラ？僕にも，まだわかりません。でも，噂によると1万点の隠れキャラが…。編集部あてに，レポート待っています。



《第1図》ウイングの特徴と種類

第2弾 SUPER PUNCHOUT 必勝法

by 任天堂
Written by EXCHANGER



前号の1周目攻略法に続き，今回は2～4周目までの攻略法を一挙にのせちゃいます。スーパーパンチアウトのすごいところは，1周目と2周目以降の攻撃パターンが全くちがうことなのです。では，各敵ごとの攻略法と敵の攻撃パターンをお伝えしましょう。



BEAR HUGGER

(別名：ロッキー熊五郎)

攻撃パターン

敵はつぎの順で攻撃してきます。KOマークがつくと，①に戻ります。

①アッパーカット　②ジャブ2回　③ボディーブロー　④ボディーブロー　⑤アッパーカット2回

2周目の攻略法

アッパーカットがきたら，よけてジャブまたは，ライトフック。ジャブ2回がきたときは，2回目とカウンターぎみにうつと，最高6発入ります。決して自分から打たないこと。どちらかがダウンしたあとは，はさみ込みパンチがきます。

3周目

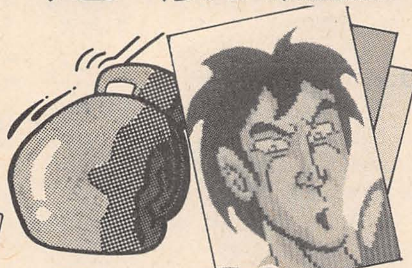
ナゼかはしらねど，3周目は出ないのだ。

4周目

別名，ボーナスラウンド。2周目が速くなったもので，ゲームが始まってすぐはさみ込んでくることと，それをよけても4発しか入らないことがちがいです。

総合攻略法

他の敵にくらべて，ちょっと弱いかな？KOパンチを多用してみることを，おすすめします。



DRAGON CHAN

相手にパンチを入れるのが，難しい相手です。

攻撃パターン

①左パンチ　②右パンチ　③ボディブロー2回　④①に戻るまたは，右パンチ　⑤ボディブロー2回

ダウンした後

①ボディ1回②しばらく待ちボディ1回

キックのパターン

①左(または右)キック　②すぐに右(または左)キック

2周目の攻略法

まず，最初相手に1発打たせましょう。相手のパンチをガードしたら，右の連打が入ります。③の時点で①に戻らずに④に行った場合，ボディをよけて右の連打が有効です。

敵は，0：30，1：15，11：45と，敵がダウンしたあとに，キックをしてきます。1周目のようにロープを飛ばずに後に下がってしゃがみ，いきなりキックです。ふつうにやっていてはよけられないので，相手の声の変りぎわ，つまり“アチャー”のアをいったときにレバーを上げてよけましょう。

KOパンチがついたら，相手の左をガードしてからフックを入れましょう。5発入ります。

3周目の攻略法

この周から，敵のスピードが時間を追って速くなります。速さは全部で3段階。それぞれについて攻略しましょう（KOがついたときはパターンがちがいます）。

段階1：2周目のパターンが適用します。
段階2：敵の左をガードしてから，右が2発しか入りません。右2発のあとに左が1発入るので計3発です。
段階3：相手の左をガードしたのち，左が2発入ります。

また，攻撃パターン④，⑤のあとは，どの段階でも連打が入ります。

KOパターン：

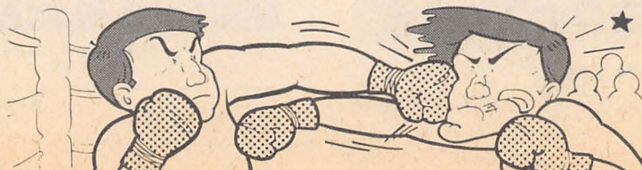
KOがついたら，とにかく1発入れます（0：30，1：15，1：45の前は気をつけて）。その後は，敵の手が変に動いたときに1発，そしてKOパンチを消すことが重要です。KOパンチを打って相手のパンチをよけるくり返しで，まずパンチを消し，すぐ1発入れてKOパンチをつけて最初のことをやる（2発入れる）というくり返しです。

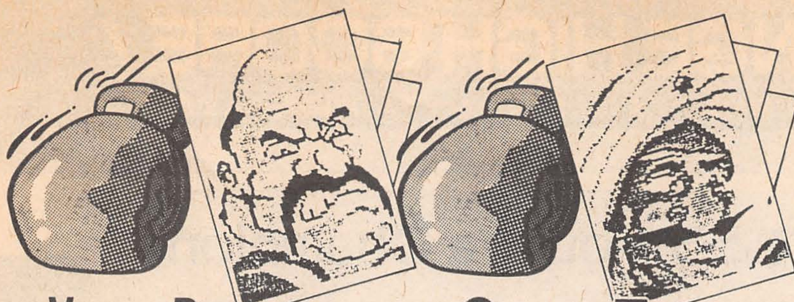
4周目

最初から段階2で始まります。

総合的攻略法

とにかくキックが当たらないことが大事です。3，4周目のキックは“アチャー”でなく“チャー”で飛んでくるので，どうしてもパンチを出すのが遅くなり，キックされた後，カウンターの右はほとんど当たりません。キックが左からきたときは，よけてすぐ打たずにもう一度待って右からくるキックをよけて，カウンターの左を打つ（キック・パターンをうまく使う）ほうがいいでしょう。キックがくるTIMEに気をつけてください。





VODKA DRUNKENSKI

攻撃パターン

パターン1	パターン2
①ジャブ1回	①右ボディ
②右ボディ	②左ボディ
③ジャブ2回	③アッパーカット
④左ボディ	④①またはアッパーカット

2周目の攻略法

とにかく，パターン1の時にダウンを一度うばったあと，ドラゴンチェンのようにKOを消すことが最重要ポイントです。KOがついたら，とにかく1発打ち，約0.5秒おいてもう1発打つと，入ります。そのあとは，打ってよけてでKOを消し，相手のパンチをよけてKOをつける……のくり返しです。

3周目からの攻略法

3周目はパターン1から始まりますが，4周目はいきなりパターン2から始まります。初めのほうはよけてからパンチが4発入るのですが，後半は2発しか入りません。敵が速くなったら，2発でやめときましょう。

総合的攻略法

とにかく無駄打ちしないこと。そして，慣れるまで何度もやることです。

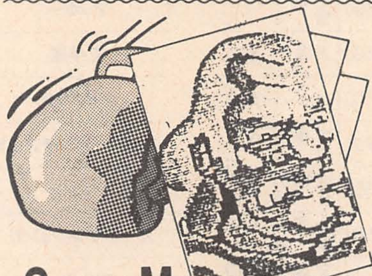
GREAT TIGER

攻撃が旧パンチアウトのピザ・パスタそっくり！この敵に関しては，攻撃パターンがありません。全部，こっちからしかけるかたちです。

2周目の攻略法

とにかく，こっちからしかけよう。ジャブを打ってよけて打つ基本パターンのくり返しです。ピザ・パスタ攻撃（下からすくい上げるようなパンチ）のときには，パンチが3発入ります。パスタ攻撃を3回かわすと，右アッパー，左アッパーの連打がきますから，確実によけてしとめましょう。

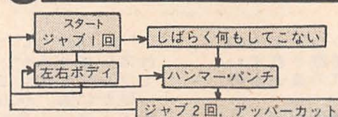
KOがついているときは，相手のショートアッパーをよけてフックを連発。このときパスタ攻撃がきても，KOパンチの連打。これで十分勝てます。2周目以降GREAT TIGERの姿を見ることができませんでした。ご冥福をいのります。



SUPER MACHOMAN

(別名：スーパー・ボディビル)

攻撃パターン



2周目の攻略法

パターンを把握してください。ジャブがきたら，とにかく右へよけ，何もしてこなければ，ハンマーパンチの前ぶれです。もし，ボディを打ってきたら，すでによけているのでジャブ。そして，すぐに左にスウェーして右パンチを出しましょう。ボディを打ってきたら，よけて打つという基本パターンをやってください。もし，ボディが速くてよけられないようなら，その前のボディを打ち終わった時点から4歩目で右にスウェーすること。ボディがこなければ，ハンマーパンチです。KOがついても，パターンは通用します。

どちらかがダウンすると，時間差ハンマーパンチか，連続ハンマーパンチがきます。このとき，時間差は速くなってから2秒後に振ってきます。うしろに下がったら，連続ハンマーパンチ。ひたすらよけ，全部よけたらパンチを4発入れよう。最後の回転がわからないときは，音を聞きましょう。最後だけちがう音がします。なんと，連続26回転することがあります。

3周目以降

基本的なパターンは変わりませんが，ハンマーパンチの前のしぐさが短くなるから気をつけて。

総合的攻略法

連続26回転などというサギ(？)にあわなければ，がんばるかいがあります。これができれば，終わりでっせえ。

STAR FORCE解読!!

あの，スターフォース（テーカン）の秘密をあばきました。

地上絵図の訳と意味は「黒い土地に輝きだすクレオパトラ。そして喜びを見るであろう」が正解です。

その意味は「黒い土地＝エジプトの地」，ということで砂漠となり，「クレオパトラ」は1,000,000ptsターゲットです。ターゲットをよく見ると，クレオパトラなんです。そして，実際に輝いて見えます。

「喜び」は出現場所で，そこに重要点があります。そして最重要ポイントは「見る」で，「シーラカンスが見ている」つまり「出現地点をシーラカンスが見ている」ということになります。つまり……

1,000,000ptsのターゲットは砂漠に出現します!!砂漠は第1，2，3に分かれますが，第3番目のシーラカンスの化石のある砂漠で，シーラカンスから平行に画面右端のところが出現場所です。

そこを8発撃ち，ターゲットを出現させ，さらに8発撃ってターゲットを破壊することで，ゴーデスの正体を明かしたメッセージと1,000,000ptsが得られるのです。その美しさは，見た人でないと理解できないでしょう。とにかく，すごいグラフィックのメッセージなんです!!

しかし，これにはワナがあり，せっかく出現させてもやられることがあります。そうなると，つぎの地上物パターンにワープしてしまい，2度とこの砂漠にはもどれません。　(レポートMr.T.S.)

以上のレポートは，〒373 群馬県太田市新井町337-19 プレイランドサミー内「SAC」 ☎0276-46-2857の会長，Mr. T.S.から送られたものです。

SACは，ビデオゲームの研究を行なっているグループで，「VIDEO GAME L♡VE」などのミニコミ誌も発行しています。会員や購読者を募集していますので，興味のある人は，問い合わせてみてください。

CHALLENGE HIGH SCORE!

このランキングは全国各地のお店の協力によりまとめています。ゲームの掲載順は人気度です。

全国集計 おめでとう You are Champion!

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
パックランド	ナムコ	171面 4,767,210	※ZENJI …神奈川
バンクパニック	セガ	9,999,990	全国6人の皆さん
新入社員とおるくん	コナミ	423,500	大堀……東京
忍者くん	UPL	1,035,600	ケツ……東京
ドルアーガの塔	ナムコ	60面クリア	全国87人の皆さん
B-ウイング	データイースト	9,999,999	全国12人の皆さん
エクイテス	アルファ電子	9,999,999	全国4人の皆さん
スーパーバスケットボール	コナミ	9,999,990	全国4人の皆さん
スターフォース	テーカン	3,133,800	堀江辰征 …京都
チャイニーズヒーロー	タイトー	12,345,600	弥左繁晴 …北海道

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
ロードランナー	アイレム	999,999	全国21人の皆さん
アッポー	セガ	999,999	全国31人の皆さん
空手道	データイースト	1,010,000	相原隆 …宮城
ギャプラス	ナムコ	1千万点以上	全国17人の皆さん
スーパーパンチアウト	任天堂	999,990	FUL, EXCHANGER …東京
ソンソン	カプコン	6,447,810	K, W+K, H …山梨
ポールポジションII	ナムコ	テストコース 75,370	おちあい(5周) …東京
フリッキー	セガ	7,652,170	鬼塚裕一 …愛知
TX-1	タズミ	281,190	佐々木宏 …東京
サンダーストーム	データイースト	4,491,900	金(SP)には勝てない男 …愛知

このコーナーは，全国のビデオ・ゲーム・コーナーのご協力により作られているページです。掲載されている機種は，基本的にそれぞれのお店で人気の高いものとなっています。

備考欄というのは，主として二通りの補足を行うためのものです。一つはEXTENDや難易度の設定が標準のものと異なる場合，そしてもう一つは，得点以上にクリア・ラウンド数に重要性がある場合などそれらを記入していただいています。

「※」印がついているスコアは，備考欄には何も書かれはいませんが，おそらく標準のものとは異なる設定でプレイしているのでは？ と推測されるものです。

ほかにも，現在人気のある機種なら，ギャプラス1千万点達成の最短時間（BUG利用ではないもの），ロードランナー100万点達成の最小ラウンドなどを，備考欄に記入していくのもよいでしょう。

本コーナーへのご意見などありましたら，編集部までおよせください。

函館キャロットハウス
北海道函館市美原町2-56 ☎0138-46-4836

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	410,940	田中信洋	
ドルアーガの塔	2,290,000	田中信洋	
サンダーストーム	2,356,100	沢田満	
★ロードランナー	999,999	荻野目祐	
対戦空手道	46,400	荒川誠	
ハイパーオリンピック'84	300,000	大角浩章	
スーパーバスケットボール	2,523,970	Y Y	
★アッポー	999,999	小村洋明	
エキサイティングサッカー	264,730	小林泰浩	
★ギャプラス	10,958,000	川越&松下	

ゲームコーナーロン
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ドルアーガの塔	60面クリア	竹中充・安藤敏哉	
パックランド	572,090	川合直桂	
スターフォース	950,100	国島正人	
ギャプラス	3,713,800	木村一宣	
空手道	146,000	川合直桂	名人
ソンソン	2,166,650	チェリー	
スーパーゼビウス	373,790	安藤敏哉	
★アッポー	999,999	宮下昇	
ポールポジションII	71,300	安藤敏哉	
サーカスチャーリー	402,270	川合直桂	

川沿キャロットハウス
北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17 ☎011-572-2370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	243,600	影丸	
バンクパニック	983,300	兼子達也	
ハイパーオリンピック'84	326,180	小林敦也	
パックランド	——	——	
★ドルアーガの塔	60面クリア	岩本譲坊ちゃん	1コイン 988,420
フリッキー	4,597,120	小林敦也	
ポールポジションII	63,630	成瀬考之	
マリオブラザース	1,791,850	熊谷隆司	
ギャプラス	9,595,900	岩本譲坊ちゃん	
空手道	396,700	兼子達也	

プレイシティキャロット小樽店
北海道小樽市花園町1丁目1-6東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	564,460	BEIPY(ドン)	ノーマル
忍者くん	213,850	CAT (ミネキ)	ノーマル
新入社員とおる君	132,000	MAD(サガヤス)	ノーマル
TX-1	270,300	コナウインズ	ノーマル
ポールポジションII	64,860	——	テストコース
チャイニーズヒーロー	420,750	CAT(ミネキ)	ノーマル
スーパーバスケットボール	6,533,900	——	70点開始
B-ウイング	263,520	YOU (サトー)	ノーマル
ゴルフ	10アンダー	遠藤クン	ホール小・難
★アッポー	999,999	野口勝幸・横山茂	ロム交換難

澄川キャロットハウス
北海道札幌市南区澄川5条3丁目 ☎011-813-6445

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	457,270	FBIサン	
エクイテス	463,150	兼子達也君	
バットランズ	702,309	カネコタツヤクン	
バンクパニック	1,886,100	かねこたつやさま	
スーパーバスケットボール	1,219,620	A P O	
★ロードランナー	999,999	CAP andかね子さま	
パックランド	1,033,980	C A P 様	
ポールポジション	66,060	ETSサン	
ハイパーオリンピック'84	436,460	内村誠助サン	
新入社員とおるくん	246,400	KANEKOたつやサン	

プレイシティキャロット琴似店
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
新入社員とおるくん	177,000	伊藤浩貴	
スーパーパンチアウト	196,440	中川剛	
B-ウイング	576,599	弥左繁晴	
パックランド	711,830	千田浩之	
エクイテス	481,100	きつね	
★チャイニーズヒーロー	12,345,600	弥左繁晴	
★バンクパニック	9,999,999	千田佳宏	
ハイパーオリンピック'84	427,990	中川剛	
ドルアーガの塔	1,715,070	中川剛	
空手道	121,800	及川剛	

プレイタウン赤い風車
北海道札幌市中央区南23条西11丁目 ☎011-562-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	948,410	38面 NAMI	セレクト(有)
新入社員とおるくん	75,800	M.O	
B-ウイング	356,900	KKK	
スーパーパンチアウト	105,330	D.B	
グロブダー	151,220	765	
パンクパニック	9,592,300	K.N	
スーパーバスケットボール	1,702,500	NOBU	
ソンソン	661,450	いちばん	
ハイパーオリンピック'84	385,300	AYA	
オセロ	65,410	アンチなターボ	

レーザーランド
青森県八戸市大字河原木字高橋前30-4 ☎0178-28-7590

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジャイロダイン	341,070	田村隆雄	
スターフォース	1,260,600	赤坂 守	
雀豪ナイト	758,000	工藤一典	
スーパーバスケットボール	3,768,070	長沢孝司	
キックスタート	109,540	田名部久人	
グレートソードマン	245,600	十日市康文	
パックランド	523,410	田名部久人	
イエローキャブ	580,000	田中 勉	
バギーチャレンジ	51,895	岩岡慶祐	
★ロードランナー	999,999	田名部久人	

日立キャロットハウス
茨城県日立市鮎川町6-7-25 ☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	564,400	HAB	
忍者くん	50,790	石川	
新入社員とおるくん	75,800	M O	
スーパーバスケットボール	1,334,720	五十嵐	
エクイテス	2,678,800	片山正幸	
★アッポー	999,999	アンドレ	
★ドルアーガの塔	60面クリア	片山・石川 ICE CREAM	
イワターステラ	28,060	片山正幸	
ハイパーオリンピック'84	316,880	EPO	
グロブダー	10,100	渡辺	

プレイシティキャロットハローススキノ
北海道札幌市中央区南5条西4丁目 ☎011-512-0874

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	1,034,530	Euphonium	
バッドランズ	386,040	Mr. PaPa	
スーパーパンチアウト	101,590	トシちゃん	
スーパーバスケットボール	2,819,480	Mr. ゆうせん	
対戦空手道	1,002,100	しんせつくん	
フリッキー	1,488,630	つきだて	
★ギャプラス	11,111,110	つきだて	
ハイパーオリンピック'84	406,910	内村誠助	
空手道	101,500	きんさん	
ギャラガ	461,000	ZZZ	

スペースキャンパスステーション
宮城県仙台市1番町2-7-1 ☎0222-23-4021

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーバスケットボール	523,100	石川雅章	
ジャイロダイン	2,535,570	TAITO派 M.C	
ビクトリアスナイン	61,900	大場 浩	
チャイニーズヒーロー	279,700	大河内直貴	
パンクパニック	489,400	ジョン	
ルンパランパ	103,400	飯渕賢治	
パックランド	533,880	SARUT	
グレートソードマン	223,080	菊地隆雄	
スターフォース	656,900	飯島真理	
セアフリー	1,060,750	——	

宇都宮キャロットハウス
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10 ☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	931,760	幕内 隆	
★ドルアーガの塔	60面クリア	鈴木竜一 他16名	
ハイパーオリンピック'84	439,310	幕内 隆	
★アッポー	999,999	高橋友紀 他2名	
スーパーバスケットボール	1,813,360	戸崎光紀	
空手道	1,504,000	相沢淳也	
ソンソン	1,111,530	加藤 勇	
新入社員とおるくん	84,400	鈴木竜一	
エクイテス	4,892,100	高柳敬造	
パンクパニック	1,169,850	築山智尚	

ネットワークインタイトー
岩手県盛岡市大通1-10-4 ☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	131,970	新衛旗A・H	
べんべろべえ	87,180	菊池正勝	
パックランド	415,170	JUN	
チャイニーズヒーロー	332,500	新衛旗 A・H	
スターウォーズ	30,000,020	RUM	
ルンパランパ	80,710	チェックイエガー	
スターフォース	1,124,200	HIROKO	
★ロードランナー	999,999	佐藤 健	
セアフリー	357,420	HIROKO	
パンクパニック	243,450	RUM	

プレイシティキャロット仙台店
宮城県仙台市中央1-2-3 ☎0222-23-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	187,340	T.T.K	
パックランド	——	——	
★ドルアーガの塔	60面クリア	REI	1,716,710
★ギャプラス	25,000,000	TOILET＋SAY	
スーパーゼビウス	824,400	KMTHO	
バッドランズ	366,923	千葉 繁	
スーパーパンチアウト	421,210	万作	
B-ウイング	539,998	MARIN	
新入社員とおるくん	95,800	XEMA	
チャイニーズヒーロー	4,464,000	モロボシ・ラム	

高崎キャロットハウス
群馬県高崎市寄合町7番地 ☎0273-23-1511

休載

☆また来月がんばってくださいね！

プレイシティキャロット八戸店
青森県八戸市大字六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	768,830	KEN	
B-ウイング	165,000	POE	
チャイニーズヒーロー	805,300	SSS	
対戦空手道	100,800	赤坂 守	
スーパーパンチアウト	140,110	M.M	
スーパーバスケットボール	1,234,660	?	
パンクパニック	1,300,050	NAKASU	
D-DAY	131,850	快傑のうてんき	
バルガス	181,650	まる	
★ドルアーガの塔	60面クリア	YAMN	1,696,550

宮城野原キャロットハウス
宮城県仙台市五輪1丁目10-7 ☎0222-99-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポールポジションII	64,500	QQH	テストコース
パックランド	964,920	BUT	
チャイニーズヒーロー	310,000	BCG	
B-ウイング	739,139	MARIN	
★空手道	1,010,000	相原 隆	
★ゼビウス	9,999,990	柚木昌明	
ギャラガ	6,364,590	Z	
マリオブラザーズ	1,430,870	T S	
ハイパーオリンピック'84	351,290	Z＋TN	
ピンボ	472,800	BUT	

ゲームシティシル
群馬県高崎市中紺屋町33 ☎0273-25-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャプラス	6,460,200	JIJII 黒岩	
チャイニーズヒーロー	149,700	若林	
スターフォース	808,100	G.T.R	
ロードランナー	945,380	高橋	
バルガス	266,900	S.K	
ギャラガ	385,000	田上	
スーパーバスケットボール	959,030	若林	
スペースインベーダー	14,320	M.M	
ジャイロダイン	736,050	小林 茂	
ファイヤーバトル	71,600	若林	

★ナムコ社グロブダーの ハイスコアについてお願い★

グロブダーには，ラウンド・セレクト・モードがあり，1～99面までの好みのラウンドからプレイすることができます。

高次面では，得点も高くなるため，このラウンド・セレクト・モードを使ったハイスコア登録を認めると，混乱をまねくことになります。

そこで，本コーナーには『1面からの1プレイ』によるスコアを登録してくださるようお願いします。

ただし，ラウンド・セレクトにより極めて高い得点を上げた場合などは，あくまでも情報として紹介しますのでレポートしてください。

山形キャロットハウス
山形市七日町3-2-30 ☎0236-33-3599

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	173,300	岩田 稔	
パックランド	548,910	小神博志	
★エクイテス	9,999,990	大槻和弘・森啓介	
チャイニーズヒーロー	86,550	ABC	
★ドルアーガの塔	60面クリア	武田英治	1コイン 1,234,570
パンクパニック	255,900	——	
スーパーバスケットボール	1,382,100	M & C	
サンダーストーム	201,700	森 啓介	
★ロードランナー	999,999	岩田 稔	
ポールポジションII	56,320	安部陽一	スズカコース

セントラルパーク
埼玉県川口市芝3732 ☎0482-9-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
B-ウイング	235,904	ACU-KEI	ステージ14
ドラゴンズレア	920,552	ACU-KEI	
★ドルアーガの塔	60面クリア	川田邦明	1,679,880
スターフォース	638,800	上野 茂	
ハイパーオリンピック'84	682,260	浜岡孝志	
パックランド	920,040	奈良 康	
対戦空手道	114,200	中村徳宏	
チャイニーズヒーロー	1,655,800	徳永広正	
スーパーゼビウス	1,026,820	……	
パンチアウト	1,092,160	前沢明仁	

筑波学園キャロットハウス
茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	745,720	何故か出没のAOIことTUCK	
ハイパーオリンピック'84	1,693,800	TAKEMI. O	
パンチアウト	4,055,700	広田一男IBS	
スーパーバスケットボール	2,443,280	山田一男	
ギャプラス	5,555,500	高橋大輔	
QTQ	636,510	おんぢ	
ボスコニアン	312,680	山元 弘	
エクイテス	2,889,500	モロボシダン	
レッキングクルー	379,900	明治太郎	
★ドルアーガの塔	60面クリア	FAMK 他10名	

ゲームインJ&B
東京都千代田区神田小川町2-5 ☎03-295-9034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
新入社員とおるくん	75,800	——	
スーパーパンチアウト	333,690	E.X.C	
B-ウイング	391,686	三枝	
べんべろべえ	104,200	——	
ピンボ	50,000	——	
スターフォース	1,117,500	渡辺	
パックランド	802,260	櫛谷	
バギーチャレンジ	51,964	——	
エクイテス	454,200	田中	
スーパーバスケットボール	7,777,770	——	

★ネットワークインタイトー，プレイシティキャロット八戸店は，今月休載とのことです。両店でハイスコアを出したみなさん，ごめんなさい。また来月がんばってくださいね。

ビッグキャロット新橋店
東京都港区新橋2-8-7 サンスタービル内 ☎03-503-6483

休　載

☆また来月がんばってくださいね！

ゲームファンタジー
東京都世田谷区三軒茶屋1-37-2☎03-410-6976

タイトル	スコア	スコアラー	備考
新入社員とおるくん	75,800	NO	
サンダーストーム	25,600	MA	
バンクパニック	148,400	—	
ザ・闘牛	—	—	
空手道	—	—	
ハイパーオリンピック'84	265,630	IG	
グレートソードマン	—	—	
クラウンズゴルフ	—	—	
ロードランナー	—	—	
★アッポー	999,999	—	

GAME SPOT 21
東京都新宿区西新宿1-15-4 ☎03-343-0010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バンクパニック	3,500,050	鳥居義正	ハード
新入社員とおるくん	83,200	佐藤和敬	
B-ウイング	412,500	佐藤和敬	
スーパーパンチアウト	124,420	USA	
ザ・バトルロード	226,870	稲葉晃三	
バックランド	583,100	近藤康彦	
エクイテス	512,400	稲葉晃三	
スターフォース	641,500	金丸康二	ハード
ソンソン	1,039,780	荒尾和義	
★ロードランナー	999,999	稲葉晃三	

ゲームコーナーニューオリンピア
東京都品川区荏原3-4-13 ☎03-787-5682

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	426,820	合摩幸一	
★ドルアーガの塔	60面クリア	松永敏幸	1,700,000
フリッキー	3,956,660	合摩幸一	
ギャプラス	3,160,760	光岡　厚	
キックスタート	117,880	合摩幸一	
マリオブラザーズ	20,506,880	水野時也	
空手道	102,330	小島治夫	
マッハ3	177,500	藤原誠一	
出世大相撲	924,000	阿南　浩	
ゼビウス	3,146,580	橘　直也	

プレイタウンユー&ユー駒沢店
東京都世田谷区駒沢4-18-20 ☎03-410-6960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
わいわいジョッキーゲートイン	160,800	山田	
スーパーバスケットボール	229,010	寒河江一夫	
B-ウイング	388,633	小山田博	
バックランド	483,650	皆川	
エクイテス	516,400	木村正雄	
バンクパニック	333,900	東海林明	
ハイパーオリンピック'84	386,700	YEN	
ナイトギャル	78,000	古沢純一	
フューチャースパイ	136,300	今井正弘	
空手道	118,600	井上	

プレイシティキャロット一番街
東京都新宿区歌舞伎町1-17-6アツミビル内 ☎03-209-8832

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーパンチアウト	999,990＋α	FUL, EXCANGER	ノーマル
バックランド	1,132,420	ACU-EPS	ノーマル
新入社員とおるくん	354,900	FUL	ノーマル
★B-ウイング	9,999,999	EXCHANGER FUL, IKE, SPE	ノーマル
★バンクパニック	9,999,999	FECES	ノーマル
グロブダー	481,720	FANCY-KETOSE	94面
エクイテス	837,050	T.A	ノーマル
ターキーシュート	1,879,900	高橋和彦	EVERY 50,000
★ドルアーガの塔	60面クリア	SPE EXPERT 他3名	1コイン ノーマル
ハイパーオリンピック'84	553,930	ZZZ	ノーマル

ゲームプラザぱっくんらんど
東京都北区東十条3-17-3 ☎03-912-9006

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	213,500	あじ小	
バックランド	586,690	梅森	
★アッポー	999,999	サモハン・佐藤秀一	
バンクパニック	422,850	Y.K	
ドルアーガの塔	673,500	高橋	
ひげ丸	2,630,650	AAS	
ロードランナー	326,610	Y.K	
ハイパーオリンピック'84	304,320	あじ小	
TX-1	210,360	KKK	
ギャプラス	1,112,500	俊暁	

プレイシティキャロット駒沢店
東京都世田谷区駒沢2-1-1第2山国ビル1F☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	232,000	AAA	
新入社員とおるくん	122,400	—	
バックランド	1,332,930	松尾康知	
忍者くん	257,360	NS	
バンクパニック	1,051,400	PETER-JAGGER	
ドルアーガの塔	60面クリア	松尾康知	1コイン 1,143,720
スーパーバスケットボール	4,471,930	—	
ハイパーオリンピック'84	421,440	林　茂	
ソンソン	223,240	宮中利晴	
ギャプラス	13,455,500	福沢　肇	

プレイシティキャロット新宿店
東京都新宿区新宿3-21-9 ☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	311,390	OLIOUS	
バックランド	1,277,930	早の	
★B-ウイング	9,999,999	池田くん, SPE	
新入社員とおるくん	303,900	工藤尚朗	
スーパーパンチアウト	406,130	EXCHANGER	
ハイパーオリンピック'84	515,260	浜岡孝志	
忍者くん	353,220	EXCHANGER	
バンクパニック	2,180,950	GDG	
ルンバランバ	71,850	WIZARD	
チャイニーズヒーロー	626,300	LEE	

亀戸キャロットハウス
東京都江東区亀戸2-20-3 ☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	1,405,870	羽部和久	37面
★ドルアーガの塔	60面クリア	チャーリー渡辺	ギル1人
VSレッキングクルー	517,500	チャーリー渡辺	PHASE＝28
チャイニーズヒーロー	745,300	チャーリー渡辺	ステージ＝14
ハイパーオリンピック'84	543,400	進藤和憲	
バンクパニック	828,500	Y.M	
★エクイテス	9,999,999＋α	羽部　和久 チャーリー渡辺	
B-ウイング	229,232	斉藤清志郎	
スーパーバスケットボール	3,978,050	小島　聡	
空手道	130,900	中里俊彦	

プレイタウンユー&ユー三軒茶屋店
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ドルアーガの塔	60面クリア	一色, 中村哲也 中村訓也	
バックランド	221,590	一色	
アッポー	689,680	半田弘一	
スーパーバスケットボール	1,650,800	高橋正春	
空手道	142,700	KOZUKE	
エキサイティングサッカー	213,400	MORIMOTO	
ギャプラス	1,515,100	中村哲也	
サンダーストーム	118,900	中村訓也	
わいわいジョッキーゲートイン	99,800	加藤　賢	
フリッキー	4,227,800	小野川弘	

ゲームブティック高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-2-15 ☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイヤーフォックス	1,691,882	BUBRINIAN	ノーマル
クリスタルキャッスル	869,940	CHU	ノーマル
クロスボウ	2,447,000	岩崎吾郎	ノーマル
新入社員とおるくん	408,900	CHU	ランク2 プレーヤー 5人
★B-ウイング	9,999,999	FUL	ノーマル
ハイパーオリンピック'84	450,760	APO	ノーマル
★バッドランズ	999,990	CHU, DAMAQ	ノーマル
カンタム	1,848,880	PSI	ノーマル
スペースエース	770,866	CHU	ノーマル
グロブダー	486,320	野沢　拓	90面から

ゲームプラザ荏原店
東京都品川区中延5-2-6 ☎03-785-3610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バンクパニック	1,230,000	KGB(佐藤浩之)	
スターフォース	848,400	EXMINOR	
バックランド	770,280	中島信治	
エクイテス	1,692,050	SWEEPER'SPC	
フューチャースパイ	240,000	KGB佐藤浩之	
ハイパーオリンピック'84	456,200	延川真一	
スーパーバスケットボール	4,564,910	SWEEPER'SPC	
ピンボ	9,999,990	SWEEPER'SPC	
ブルファイター	2,729,640	SWEEPER'SPC	
サンダーストーム	416,000	末岡	

プレイシティキャロット鳥山店
東京都世田谷区南烏山6-5-15 ☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	376,500	石川圭一	
★忍者くん	1,035,600	ケツ	
★新入社員とおるくん	423,500	大堀	
★ドルアーガの塔	60面クリア	大堀	ギル1人
バックランド	982,030	かしむら	
★バンクパニック	9,999,999	かしむら	
スーパーバスケットボール	5,679,830	田中輝和	
スーパーパンチアウト	424,170	志藤幸光	
★アッポー	999,999	—	
上級用ゼビウス	1,732,850	SHY…	

ファンファクトリー高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-1-4 ☎03-362-2567

休　載

☆また来月がんばってくださいね！

ゲームスペースミライヤ
東京都大田区西蒲田7-3-3第一麒麟ビルB1 ☎03-734-6626

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	981,080	FANCY-KETOSE	39面
★バンクパニック	9,999,999	TUCK	
★ロードランナー	999,999	気賀健二	
新入社員とおるくん	75,800	GAL	
バトルロード	45,600	武川忠政	
★アッポー	999,999	遠田竜司, 石野 豊 高沢映一, 野崎義一	
★ギャプラス	12,000,000	I,M. K,T	
ドルアーガの塔	1,683,560	金沢淳一	
ハイパーオリンピック'84	533,560	G. 哲雄	
ピンボ	354,800	E－Y	

プレイシティキャロット経堂店
東京都世田谷区経堂1-4-9 ☎03-427-4324

タイトル	スコア	スコアラー	備考
新入社員とおるくん	159,900	ブーニャン	Bランク
バックランド	1,010,690	松尾康知	B
忍者くん	213,820	肉丸どえ〜す	B
B-ウイング	9,999,999	大塚　聡	B
スーパーバスケットボール	952,830	BOY	C
バンクパニック	1,970,950	早撃ち木ッ戸	B
ドルアーガの塔	1,183,380 60面クリア	大塚　聡	ギル1人 43分41秒
ハイパーオリンピック'84	444,560	榊原　望	B
ピンボ	1,314,200	ZOO	B
空手道	333,500	KOZUKE	B

プレイシティキャロット早稲田店
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-208-4036

タイトル	スコア	スコアラー	備考
新入社員とおるくん	77,800	YCK	4人仕様
エクイテス	1,577,850	大村和男	60km
バンクパニック	306,900	佐藤陽明	10面クリア
バックランド	953,790	浜崎五郎	ノーマル
エクセリオン	889,700	馬渡はるくん	ノーマル
ギャプラス	513,000	宮憲ちゃん	Fランク
ポールポジションII	65,610	田中敏夫	テストコース ノーマル
空手道	144,900	保坂昇俊	ノーマル
ドラゴンズレア	476,888	中野　享	
ハイパーオリンピック'84	159,040	馬渡はるくん	

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1巣鴨センタービルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーパンチアウト	999,990+α	EXCHANGER	
パックランド	1,407,340	ACU. EPS	53面 稼ぎなし
★バンクパニック	9,999,999	BAMBOO	
★ロードランナー	999,999	MAIO	22面
★TX-1	281,190	佐々木宏	264'91
チャイニーズヒーロー	3,115,500	横井崇時	
★ドルアーガの塔	60面クリア	ACU. KEI	最低得点 537,720
★スーパーバスケットボール	9,999,990	BAMBOO/KIL	
セアフリー	10,000,000+α	けいんづ	8ケタ目あり
★B-ウイング	9,999,999	FUL	45面クリア・終了

GAME SPOT21国分寺店
東京都国分寺市本町2-9-2 ☎0423-23-9704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フリッキー	6,414,880	黒米 勇	
★アッポー	999,999	浅野正裕 他3名	
スターフォース	872,800	松井秀彰	
空手道	1,595,400	加藤 剛	
パックランド	509,190	松井秀彰	
エクイテス	572,650	HEATH	
マリオブラザーズ	710,990	関根治之	
グレートソードマン	238,280	セミマル	
バンクパニック	703,200	吉沢和志	
ウォーターマッチ	208,143	野口浩幸	

ジョイプラザ上大岡
神奈川県横浜市港南区上大岡西1丁目10番ビル内 ☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	235,570	小林隆展	イージー
コスモスサーキット	66,770	NYA	
スターフォース	1,189,000	瀬野和博	ノーマル
スーパーパンチアウト	238,500	YAN	
パックランド	557,030	田辺康明	ノーマル
べんべろべえ	414,830	河野浩一	イージー
チャイニーズヒーロー	269,300	木元敬法	イージー
セアフリー	3,220,450	Mr. run	ノーマル
スーパーバスケットボール	3,022,000	菊地武秀	イージー
サンダーストーム	999,900	山内邦夫	

ファンファクトリー中野
東京都中野区中野2-7-4 ☎03-382-4535

休 載

☆また来月がんばってくださいね!

ゲームセンターセントラル鷹ノ台店
東京都小平市小川町1-758-11 ☎0423-45-6878

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	410,280	MZB	
★ロードランナー	999,999	IBA	46面
チャイニーズヒーロー	10,000,000	SUE 他3人	5人
★ギャプラス	10,000,000	タケマツ	
★ポールポジションII	75,370	おちあい	テストコース 5周
ゼビウス	6,639,490	ヤス	
空手道	148,700	おちあい	名人5回目 (9人)
マリオブラザーズ	2,071,650	ナカヤマandシダ	
ボンジャック	4,804,790	イケダ	174面
スーパーロコモーティブ	134,251	ワタナベ俊	

大船キャロットハウス
神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパンチアウト	267,760	ZENJI	
★パックランド	4,767,210	ZENJI	※171面
新入社員とおるくん	323,000	CREAMY TAKU	
忍者くん	274,910	ハマチョ	
チャイニーズヒーロー	1,380,200	ハマチョ	
バンクパニック	1,833,950	BANDIT	
エクイテス	721,450	あぱぱ	30km
スーパーバスケットボール	4,716,140	KINYA	
バッドランズ	244,489	F FISHER	
タイムパイロット'84	462,900	K.M	19面

プレイシティキャロット西荻店
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
新入社員とおるくん	183,300	清瀬のくまさん	イージー
★B-ウイング	9,999,999	SPE一番街	
スーパーパンチアウト	749,700	EXCHANGER	イージー
忍者くん	316,310	EXCHANGER	イージー
バンクパニック	1,415,550	EXCHANGER	イージー
★ドルアーガの塔	60面クリア	CARROT. C	1コイン 1,254,240
パックランド	621,260	阿部	
ハイパーオリンピック'84	528,290	EXCHANGER	イージー
グレートソードマン	535,020	EXCHANGER	イージー
ニューラリーX	288,200	EXGANDER	イージー

プレイランド赤い風船
神奈川県横浜市港南区上大岡西2-1-28 ☎045-844-1152

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バッドランズ	468,000	宮下つとむ	
スーパーパンチアウト	221,100	山上 明	
新入社員とおるくん	381,160	BCD	
スターフォース	597,200	山田おさむ	
ザ・闘牛	312,450	佐々木浩一	
バンクパニック	724,850	SWM	
B-ウイング	424,420	丸山みつる	
雀王	——	——	
アッポー	999,999	工藤ヤスヤ	
ザ・バトルロード	218,700	松尾健二	

長岡キャロットハウス
新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	1,057,360	SAYみつ	
ポールポジションII	47,980	CMT	
チャイニーズヒーロー	74,970	SAYみつ	
バンクパニック	1,835,100	荻野目祐	
スーパーバスケットボール	949,280	ONE	
★ドルアーガの塔	60面クリア	ゴールドナイトギル	2,800,240
ソンソン	1,289,010	SAYみつ	
スーパーゼビウス	959,340	立花尚之	
グレードソードマン	331,950	GKG	
レッキングクルー	936,800	梵	

ゲームセンターUFO
東京都板橋区板橋1-54-3 ☎03-916-8844

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパンチアウト	487,840	江連 修	
スーパーバスケットボール	4,814,470	高瀬昌一郎	
パックランド	1,052,990	ACU-KEI	
新入社員とおるくん	161,800	中村有宏	
忍者くん	268,560	池田耕治	
グロブダー	258,230	山崎 広	
★ロードランナー	999,999	岡島栄次	
ソンソン	1,031,830	田村政則	
空手道	400,000	野田	
ザ・闘牛	107,480	中村有宏	

パソピック
神奈川県横浜市中区常盤町4-47 ☎045-662-5720

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーストーム	999,999	田中	
新入社員とおるくん	228,100	村上陽一	
クラウンズゴルフ	——	——	
チャンピオンボクシング	161,120	吉田	
雀王	——	——	
スーパーバスケットボール	394,000	清水 実	
バンクパニック	576,010	チコ	
ザ・バトルロード	89,200	イカ太郎	
ギャプラス	9,999,999	川本	
★アッポー	999,999	大山	

ニュービバアメリカン
新潟県新潟市西堀前通り6番町909 ☎0252-24-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	258,120	DIE	
バンクパニック	2,631,250	HTIV	
パックランド	663,790	A.S	
べんべろべえ	373,480	T.B	
スターフォース	1,358,200	DIE	
アウターゾーン	190,740	ACE	
チャイニーズヒーロー	541,000	まさよ	
スーパーバスケットボール	7,942,050	熊倉 誠	
グレートソードマン	360,720	斉藤高志	
フリッキー	5,729,150	桜井真人	

ゲームインフォルム
東京都武蔵野市境南町2-7-20 ☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フリッキー	2,345,800	竹村けんー	
スーパーバスケットボール	4,660,000	中森	
★ドルアーガの塔	60面クリア	SONY	660,000
サンダーストーム	914,500	松本ケニー	
パックランド	808,740	KIY	
バンクパニック	86,500	——	
エクイテス	87,600	NEC	
イエローキャブ	32,000	加藤 勇	
べんべろべえ	25,000	山田	
新入社員とおるくん	69,500	小泉	

ビデオインイセザキ
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町2-11-11 ☎045-251-8204

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーストーム	999,999	——	
新入社員とおるくん	51,200	大木	
チャンピオンボクシング	218,420	中山 実	
ザ・バトルロード	142,100	キンヤ	
エクイテス	596,310	小山	
バンクパニック	681,110	ユサ	
ザ・闘牛	138,400	——	
フリッキー	999,999	パンダ	
★アッポー	999,999	スズキ	
スーパーバスケットボール	133,450	瀬川	

カミーノ古町プレイハウス
新潟県新潟市古町7-938 ☎0252-24-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エクイテス	864,400	WIZ 改め WIZ mark II	
パックランド	531,430	XPS	
スーパーバスケットボール	3,794,060	Z-80	
ドルアーガの塔	1,445,620	WIZXPS	
バンクパニック	847,800	ENDZETDIE	
チャイニーズヒーロー	261,900	田中	
★ギャプラス	11,000,000	CMI	
フリッキー	4,577,190	LLC	
ハイパーオリンピック'84	247,370	CMI	
レッキングクルー	304,400	Z-80	

東久留米キャロットハウス
東京都東久留米市東本町6-1-1大幸ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	470,090	VERTEX-FANCY-ALI	89面から
スーパーパンチアウト	448,310	VERTEX-KUBO	FIGHT-16
エクイテス	3,344,550	VERTEX-YAMANE	142,630m
忍者くん	365,390	VERTEX-AKE	シーン20
新入社員とおるくん	307,200	VERTEX-H.S	3面
ハイパーオリンピック'84	604,700	VERTEX-KUBO	レベル6
★バンクパニック	9,999,999	VERTEX-FANCY-ALI	281分
★ドルアーガの塔	60面クリア	VERTEX-TAKASHI VERTEX-H.S	ギル1人
チャイニーズヒーロー	1,280,900	VERTEX-B	10面
パックランド	1,381,330	ACU-EPS	ランクA 56面

プレイシティキャロット伊勢佐木町店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	1,124,570	ZENJI	
バンクパニック	1,623,050	MECHA'丸	
エクイテス	486,250	PGM	
スーパーパンチアウト	253,300	Y.S	
新入社員とおるくん	75,800	GUCKY	
グロブダー	175,810	FANCY KETOSE	
ドルアーガの塔	1,704,470	WON	
スーパーバスケットボール	5,319,360	SSY	
ピンボ	663,200	リンドタイヨー リンドブルバン	
イエローキャブ	48,000	SPE. PAN SUPERピストン藤田	

パンダナ元町店
福井県福井市中央1-4-12 ☎0776-23-6097

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターフォース	906,100	THE T. S	
ハイパーオリンピック'84	365,530	YYY	
チャイニーズヒーロー	1,405,900	マクロス	
スーパーバスケットボール	980,640	DDT	ハード
ピンボ	650,500	RYO	
エクイテス	465,000	T. I	
パックランド	498,750	T.S	
スーパーパンチアウト	319,570	KVZ	
ザ・バトルロード	294,400	THE T. S	
ドラゴンズレア	1,010,332	SPA	一面クリア

フェニックス武生
福井県武生市押田町4-9-1 ☎0778-23-5417

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	180,930	松本 宇	
スターフォース	684,100	西野政治	
パチフィーバー	43,050	増田久人	
★ロードランナー	999,999	小徳 雄	
スーパーバスケットボール	2,721,140	松本 宇	
バンクパニック	288,800	坂下佳男	
空手道	76,100	坂下佳男	
べんべろべえ	895,340	西野政治	
ピンボ	588,100	松井慎一	
アウターゾーン	52,320	増田久人	

ダイエーレジャーランド金沢店
石川県金沢市尾張町2-1-1ダイエー金沢店 ☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーバスケットボール	825,120	KIDちゃん	
サンダーストーム	2,171,500	MIU	※5機
対戦空手道	209,300	GER	
★ドルアーガの塔	60面クリア	POX	1コイン
★アッポー	999,999	BUD 他9名	
忍者くん	161,800	野村	
ハイパーオリンピック'84	312,960	DGB	
ザ・闘牛	100,320	BATTLER	
グレートソードマン	375,690	K.北川	
キックスタート	428,940	CBR	

ビッグキャロット金沢店
石川県金沢市片町2丁目8-20児玉ビル ☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	177,550	POK	
バッドランズ	395,399	金太郎	
新入社員とおるくん	82,300	WILD CAT	
B-ウイング	513,946	TOM CAT	
エクイテス	562,800	スパーク炎上児	
ドルアーガの塔	60面クリア	パワッチ ILL	3,163,810
バックランド	1,495,290	WILD CAT	
バンクパニック	3,044,850	WILD CAT	
★ギャプラス	11,745,000	見たかMr.今西	
スーパーゼビウス	869,270	GDZ	

ダイエーレジャーランド高岡店
富山県高岡市駅南1-2-1 ☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
B-ウイング	281,755	OBABA&T.E.	
ハイパーオリンピック'84	234,490	COMIC-BOY	
忍者くん	148,750	COMIC-BOY	
べんべろべえ	404,530	Tarochou. S	
ルンバランバ	36,850	Tarochou. S	
セアフリー	3,234,960	Tampa YZR	
★ドルアーガの塔	60面クリア	Tarochou. S	ギル1人
バンクパニック	1,157,950	M.M	
アウターゾーン	61,500	Tarochou. S	
ザ・闘牛	54,220	COMIC-BOY	

朝日町キャロットハウス
山梨県甲府市朝日町1-6-1 ☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	1,032,640	BMX	
★スーパーバスケットボール	9,999,990	ポチャ	最後まで
新入社員とおるくん	156,500	YOU	
B-ウイング	647,160	中込	
バンクパニック	858,750	P.K.A	
ハイパーオリンピック'84	480,400	RUN	
空手道	160,800	高瀬直也	名人
★ドルアーガの塔	60面クリア	ポチャ	1コイン 1,204,780
★ギャプラス	12,345,600	ポチ'ャ	
★ソンソン	6,447,810	K.W+K.H	

善光寺キャロットハウス
山梨県甲府市善光寺町1-18-16 ☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
新入社員とおるくん	249,990	YBS	
チャイニーズヒーロー	403,600	YBS	
バックランド	659,580	YBS	
忍者くん	202,060	ポチャ	
ハイパーオリンピック'84	393,760	RUN	
バンクパニック	1,801,920	ツカサ	
フォーメーションZ	299,580	カズノ	
★ドルアーガの塔	60面クリア	ポチャ	ギル3人 1,217,130
ザヒガ	108,397	ニシマキ	
グレートソードマン	372,090	S.S	

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1丁目3-7セントラルビルB1 ☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	788,140	SBN	
B-ウイング	676,468	HIT BIT	
忍者くん	193,250	PCM	
新入社員とおるくん	182,400	SBN	
スーパーバスケットボール	2,031,820	SBN	
エクイテス	239,000	PCM	
バンクパニック	1,986,450	XYZ	
ソンソン	636,690	かずや♬	EVERY IP, EXTENDなし
チャイニーズヒーロー	668,400	辻	
バッドランズ	61,400	BOX	

プレイシティキャロット静岡店
静岡県静岡市紺屋町8-17 ☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	212,430	普通の国のアリス	
バックランド	786,570	KYOKO(男)	
バックランド	253,530	クレオパトラ(女)	
★ロードランナー	999,999	八木	
バンクパニック	3,333,350	DTB	
ドルアーガの塔	1,695,970	RUN	
ピンボ	517,000	ボンビ	
スーパーバスケットボール	1,293,320	RVX	
チャイニーズヒーロー	146,900	MAC	
ソンソン	673,370	トラの穴	

プレイシティキャロット両替町店
静岡県静岡市両替町2-3-27 ☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
新入社員とおるくん	224,900	直き	
スーパードンキホーテ	591,500	古伊寿美	
エクイテス	5,284,750	誠	
バックランド	1,494,380	K. Shinba	
B-ウイング	625,875	誠	
グロブダー	457,210	——	※
バッドランズ	454,078	007	
ドルアーガの塔	1,203,330	XXX	多数 1コイン
バンクパニック	499,500	007	
★ゼビウス	9,999,990	もり	他4名

ビッグキャロット静岡東店
静岡県静岡市中吉田川原田310-1 ☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	964,460	ヒロミツ	
ハイパーオリンピック'84	502,060	一人手	
★ドルアーガの塔	60面クリア	TEN・K.T・ヒロミツ・MAPPY	1コイン
スーパーバスケットボール	5,580,000	石川	
★アッポー	999,999	S.T, ROK	
★ギャプラス	12,345,600	ヒロミツ	
B-ウイング	443,056	MAX	
対戦空手道	102,900	NHK	
サンダーストーム	697,900	OMAK. T	
スーパーゼビウス	694,380	LOYALIST	

ビデオインパズル
静岡県浜松市佐鳴台5-27-3 ☎0534-48-4999

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	206,470	M. KOYA	
スーパーバスケットボール	2,073,880	H♡I	
アウターゾーン	105,060	???	
スターフォース	483,000	MAT	
イエローキャブ	36,000	MATU	
べんべろべえ	254,740	文丘の星	
チャイニーズヒーロー	56,200	LUM	
TX-1	278,020	H.O	
マリオブラザーズ	333,600	H.H	
エキサイティングサッカー	202,000	GFR	

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通1-12 ☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	2,996,810	KYOKOちゃん	
新入社員とおるくん	300,000	NG	
B-ウイング	511,288	あんどう	
忍者くん	216,560	SUGINO	
★ドルアーガの塔	60面クリア	田中真一	1,685,460
バンクパニック	1,148,700	SUGINO	
空手道	106,800	鬼頭和明	
ハイパーオリンピック'84	322,800	田中真一	

レジャーの広場U.F.O
愛知県豊橋市多米中町2-10-5 ☎0532-62-0520

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	1,596,140	田中真一君	
エクイテス	187,550	H.H ハギモト君	
スーパーバスケットボール	2,765,500	ミスタータイガー	
ザ・バトルロード	242,170	H.H ハギモト君	
ザ・闘牛	63,640	LUM	
スペースエース	339,690	IYO君	上級コース
べんべろべえ	336,800	IYO君	
ブルファイター	110,360	内藤二郎君	
ひげ丸	1,234,350	H.H ハギモト君	
新入社員とおるくん	75,800	MO君	

星ヶ丘キャロットハウス
愛知県名古屋市千種区井上町72 ☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
新入社員とおるくん	242,200	古山くん	
忍者くん	204,260	SOH	
B-ウイング	643,273	POTSU	
バックランド	1,429,570	坂崎信広	
エクイテス	3,861,200	ITR OF AMP	
チャイニーズヒーロー	874,500	LUM. K	
★スーパーバスケットボール	9,999,990	POTSU/CCV	
対戦空手道	115,300	鬼頭和明	
バンクパニック	8,013,150	寺西	
ハイパーオリンピック'84	556,130	MR.中川	

ドンキーハウス
愛知県半田市天王町1-50-1 ☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	684,940	伊串嘉人	
★ドルアーガの塔	60面クリア	野村琢也・沢田浩二・宮原邦寿・横井宗彦・伊藤慶保・平松 勇	
ソンソン	956,930	りりす&みんめい	ダブルス
★アッポー	999,999	大石貴之・山下吉広	
バンクパニック	1,211,000	小島邦康	
イエローキャブ	464,200	榊原正人	
フリッキー	6,756,910	新海敏視	
空手道	127,500	大島俊勝	
フォーメーションZ	274,300	樫内利久	

ゲームコーナーエース
愛知県江南市赤童子町大堀101 ☎05875-5-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	912,600	うる星あんず	
★ドルアーガの塔	60面クリア	Many children	
スターフォース	1,260,400	SP	
B-ウイング	445,155	SP	
ザ・闘牛	91,880	SP	
新入社員とおるくん	137,200	ZZTON	
★サンダーストーム	4,491,900	金(SP)には勝てない男	※
ザ・バトルロード	282,440	SP	
アウターゾーン	96,520	バンザイ!!	
グロブダー	——	SPをぬいてくれ	

プレイプラザハスラー
愛知県小牧市弥生町158-5 ☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターフォース	2,058,500	山仲哲也	
バンクパニック	1,455,600	冨永 浩	
バックランド	552,890	森 利行	
ソンソン	2,451,200	山仲哲也	
ピンボ	1,674,600	山仲哲也	
ハイパーオリンピック'84	547,870	水野和之	
★ロードランナー	999,999	山中季行・山仲哲也	
★フリッキー	7,652,170	鬼塚裕一	
レッキングクルー	338,000	渡辺博敏	
クラウンズゴルフ	ハーフ35	久保田昭男	

「バックランド」動くものの位置(画面左から)

面クリア時の末尾の点数 / 動くものの数	10 50 90	20 60	30 70	40 80 00
4 本	1	2	3	4
3 本	1	2	3	1
2 本	1	2	1	2
1 本	1	1	0	0

各面の動くものの数

R	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
N	♥	4	2	4	4	X	3	4	3	X	1	1
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
3	X	X	2	4	X	X	4	X	X	3	4	4
26	27	28	29	30	31	32	➡17面に戻る					
X	4	X	X	X	X	X						

〔レポート:東京都・新島伸一君〕

Y.Pエンゼル
岐阜県多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	590,370	玉腰一博	
ボンジャック	1,014,320	高木浩光	
バンクパニック	661,050	水野正明	
ポールポジションII	64,330	高木浩光	
ザ・闘牛	105,200	小林大作	
★ドルアーガの塔	60面クリア	小林隆二郎・古川展也 HF・PAC・AHO・竹中祐哉	1,730,180
フューチャースパイ	112,200	小林大作	
ジャイロダイン	1,563,470	高木浩光	
ギャプラス	4,738,300	高木浩光	
エクセリオン	426,700	YOU	

プレイシティキャロット道頓堀店
大阪市南区道頓堀1-5-9 ☎06-212-2530

タイトル	スコア	スコアラー	備考
B-ウイング	233,471	ひさしぶりに青やな	
スーパーパンチアウト	257,990	樋口&土肥	
忍者くん	83,620	京里	
★スーパーバスケットボール	9,999,990	西村・柿平・京野・足立	
新入社員とおるくん	75,800	MO	
パックランド	648,640	樋口・土肥・田辺・末沢	
ドルアーガの塔	1,706,750	有満幸生	
ハイパーオリンピック'84	436,180	芳地秀樹	
ソンソン	563,090	赤沢AND田辺	
★ギャプラス	13,000,000	大原清孝	

プレイシティキャロット関大前店
大阪府吹田市千里山東1の7の20 ☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	928,900	小林	
★B-ウイング	9,999,999	近藤秀人	ステージ45クリア
グロブダー	376,520	BE FREE!	自機5 2nd 30,000
スーパーパンチアウト	423,960	土肥亘司	
忍者くん	404,700	BE FREE!	
スーパードンキホーテ	230,150	MINMAY	
新入社員とおるくん	260,500	BE FREE!	
エッシュズオルンミラ	1,111,128	BE FREE!	ステージ400
バンクパニック	1,073,800	BE FREE!	
サンダーストーム	309,500	X	

ビデオインスポーツタッチダウン
三重県津市栗真町屋町宇東之内1614-4 ☎0592-31-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ルンバランバ	154,740	KIS	
べんべろべえ	59,740	熊沢YSD	
忍者くん	188,800	服部	
チャイニーズヒーロー	684,600	ナミちゃん&キヨちゃん	
アウターゾーン	156,870	腰水	
ジャイロダイン	694,810	一倉路雄	
セアフリー	164,500	CRC	
バギーチャレンジ	48,325	山室山D/C	
ウルトラクイズパート3	60問	T&T	
ビクトリアスナイン	346,300	ビューティフルKANPEI	

なんばCITYビッグキャロット
大阪市南区難波5丁目1番60号なんばCITY内 ☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパンチアウト	232,220	ONO	
B-ウイング	258,390	ふみや	
パックランド	645,860	浜中雄幸	トリップセレクト(5)
忍者くん	291,560	さるとびさすけ	
新入社員とおるくん	175,800	M.O	
スーパーバスケットボール	2,626,810	AKIRA	
★ドルアーガの塔	60面クリア	浜口健宏	1,667,460
★ロードランナー	999,999	田中俊彦	
バッドランズ	268,460	MOPPO	
グロブダー	155,700	パックポンポン	※

ゲームプラザとよなか
大阪府豊中市玉井町1-1-37 ☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雀王	206 REPLAY	坂井清一	ノーマル
スーパーバスケットボール	4,020,480	東 亮介	ハード
忍者くん	265,420	上野敏弘	ノーマル
べんべろべえ	208,640	池田雄二	ノーマル
バンクパニック	828,860	荒井健健	ノーマル
セアフリー	1,187,970	奥林専之	ノーマル
ロードランナーII	528,640	林 広一	ノーマル
アウターゾーン	113,400	森口 栄	ノーマル
ゼビウス	4,980,670	文野州平	ノーマル
ファイアーバトル	267,950	高木 章	ノーマル

ゲームセンターニュースター
三重県津市江戸橋1-130-7 ☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ロードランナー	999,999	MAT	
パックランド	3,657,980	小笠原直幸	
スターフォース	731,900	M.N	
バンクパニック	454,100	CHI	
スーパーバスケットボール	4,468,560	AKO	
対戦空手道	99,900	AKO	
チャイニーズヒーロー	102,300	CBC	
忍者くん	58,770	CBC	
★ギャプラス	100,000,000	天才君	
ゼビウス	999,999	YOUKO命	

ゲームセンターニュー光
大阪市南区心斎橋筋2-23 ☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターフォース	458,400	中沼十四男	
フューチャースパイ	127,050	田中秀明	
フリッキー	850,740	平佐正仁	
空手道	102,600	武本晃典	
ザ・闘牛	87,000	小原昭博	
クラウンズゴルフ	ハーフ30	青木昭憲	
ギャプラス	729,700	大垣 博	
ギャラガ	838,530	稲野正信	
エクイテス	362,300	構野明彦	
マリオブラザーズ	292,860	下屋敷康	

ゲームスポットイーストサイド
大阪府堺市北瓦町2-1-28ヤングタウン ☎0722-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
新入社員とおるくん	325,800	関目辰己	
パックランド	754,600	沢田雄次	
エクイテス	344,500	川添建二	
スターフォース	1,722,800	屋部誠治	
フューチャースパイ	282,200	岸 春夫	
スーパーバスケットボール	5,555,550	坂井幸雄	
ザ・バトルロード	171,690	キン肉マン	
バッドランズ	364,499	ABBA	
ブルファイター	1,575,000	Y&M	
バンクパニック	1,766,600	西村 博	

プレイシティキャロット第4ビル店
大阪市北区梅田1-5駅前第4ビルB2-25 ☎06-341-8263

休載

☆また来月がんばってくださいネ!

プレイシティキャロットなんば店
大阪市南区難波3丁目6-17 ☎06-633-8030

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	883,520	西村一樹	
スーパードンキホーテ	434,700	にゃほほん㋳	
グロブダー	257,030	チャイニーズ	※
スーパーパンチアウト	430,390	EGG	
B-ウイング	282,074	にゃほほん㋚	
★ロードランナー	999,999	9名の皆さん	
新入社員とおるくん	85,800	にゃほほんⓅ	
オセロ	134,620	福本雅一	
★ドルアーガの塔	60面クリア	コタツネコ:ズモ	1,706,690
スーパーバスケットボール	2,856,130	出馬晋二	

ビッグキャロット京都店
京都市上京区河原町今出川下る梶井町4407-14 ☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
B-ウイング	140,320	AR	
バッドランズ	1,147,970	岡本明広	
エクイテス	540,800	沖山正樹	
パックランド	745,480	T.M	
チャイニーズヒーロー	9,172,600	堀江辰征	
バンクパニック	1,336,500	荻野目祐	
グレートソードマン	486,580	MAD	
スーパーバスケットボール	2,639,340	桔原一彰	
イエローキャブ	1,400,000	荻野目祐	
スーパーパンチアウト	5,556,660	松竹 薫	

スターロイヤル
大阪市北区梅田1駅前第1ビル1F ☎06-341-1128

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	662,180	宮武康徳	
新入社員とおるくん	75,800	田畑裕典	
バンクパニック	318,350	小田 隆	
ザ・バトルロード	——	——	
エクイテス	183,758	有吉栄一	
ロードランナー	——	——	
フリッキー	453,300	リカちゃん	
ギャプラス	1,838,600	徳弘英樹	
スターフォース	——	——	
スーパーバスケットボール	——	——	

アポロゲームセンター
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 ☎06-647-0716

タイトル	スコア	スコアラー	備考
新入社員とおるくん	278,600	のりおくん	
バッドランズ	496,000	ボン	
バンクパニック	886,500	黒川敏彦	
エクイテス	321,600	中垣勝明	
B-ウイング	1,739,620	常盤貞雄	
スーパーパンチアウト	396,550	田中己喜男	
ザ・闘牛	275,600	都築明彦	
ザ・バトルロード	297,800	松本高宏	
パックランド	839,670	ピアスボーイ	
TX-1	292,800	とっちゃんぼうや	

ドリームイン河原町
京都市中京区河原町通蛸薬師上ル奈良屋町301の1 ☎075-255-0597

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TX-1 V8	162,820	水野晶弘	
ポールポジションII	54,200	川西達也	
バギーチャレンジ	21,600	西野良一	
★ロードランナー	999,999	高野弘之	
マッハ3	162,600	池上道雄	
パックランド	296,200	安田 良	
サンダーストーム	106,400	池上道雄	
ポールポジション	52,200	小村修司	
ギャプラス	562,900	宮本朝明	
スターフォース	226,900	前田浩雅	

センターロイヤル
大阪府大阪市北区梅田1駅前第3ビルB1F ☎06-341-6069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	832,350	磯野隆弘	
B-ウイング	707,438	新宮&未松	
新入社員とおるくん	87,300	新宮&ACE	
エクイテス	235,700	大林 正	
スターフォース	2,009,605	安田&ちゃむ	
ギャプラス	10,076,500	大林 正	
空手道	88,200	新宮&未松	
ハイパーオリンピック'84	247,380	新宮&未松	
グレートソードマン	233,030	新宮泰光	
ドルアーガの塔	167,510	かおりちゃん	

プレイシティキャロットガムガム
大阪府吹田市岸部南1-24-9 ☎06-383-0864

タイトル	スコア	スコアラー	備考
B-ウイング	739,682	BE-CHO!	
新入社員とおるくん	179,900	BE-Free	
忍者くん	249,500	BE-Free	
パックランド	486,090	CCCイソ平	
チャイニーズヒーロー	895,300	ブチューアンド高田	
スーパーバスケットボール	2,555,320	浜本君	
エクイテス	2,670,300	愛知県尾西市の男	
バンクパニック	1,191,450	愛知県尾西市の男	
ハイパーオリンピック'84	413,220	EVE	
グロブダー	401,160	由子命	※

ビデオインマツヤ丸太町店
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入る北側 ☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックランド	1,342,550	堀江辰征	
忍者くん	354,210	山本博孝	
新入社員とおるくん	269,700	BILL	
バンクパニック	1,987,150	荻野目祐	
★スターフォース	3,133,800	堀江辰征	
エクイテス	8,148,700	BILL	
チャイニーズヒーロー	11,415,500	堀江辰征	
スーパーパンチアウト	465,120	RYO	
レッキングクルー	1,032,900	林 徳和	
ひげ丸	2,276,400	BILL	

ビデオインJOY
兵庫県神戸市長田区若松町5-3-13 ☎078-631-6504

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バンクパニック	639,050	松原	
レッキングクルー	623,500	松原	
スーパーバスケットボール	7,313,400	蘭	
★ギャプラス	20,000,000	大江弘久	
★ドルアーガの塔	60面クリア	諸星	1,702,190
スターフォース	1,472,100	富井	
★ロードランナー	999,999	Lum	
ソンソン	515,750	松原	
フリッキー	4,059,620	ADE	
クラウンズゴルフ	ハーフ33	阿佐	

カントリーボーイ
広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターフォース	1,605,700	MAISON	
〃 (最強)	422,900	山根	
ソンソン	433,990	ぐん!!	おしゃか様クリア
チャイニーズヒーロー	119,000	——	
空手道	10段	——	
★アッポー	999,999	吉山	その他2人
バックランド	331,900	新堀	
★ドルアーガの塔	60面クリア	MAISON・山根・新堀	1日2回
ポールポジション	71,980	谷中	中学3年女子
センジョウ	9,260,800	榎	約5時間位

ジョイパック西新
福岡県福岡市早良区高取1-1-20 ☎092-844-3520

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぺんぺろぺえ	543,720	藤田保宏	
バンクパニック	1,059,300	亀崎健一郎	
忍者くん	123,760	小俣裕一	
ロードランナー	999,900	広田宗一郎	
ジャイロダイン	869,520	山崎太	
スターフォース	919,100	仲原善信	
バックランド	783,790	野中京太	
スーパーバスケットボール	2,352,000	長野淳一	
サンダーストーム	667,900	湯田和正	
グレートソードマン	592,000	犬久保康彦	

マイコンゲームI.B
兵庫県尼崎市東園田町5丁目46-10 ☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパンチアウト	311,650	イソジ	
イエローキャブ	193,630	川端	
ザ・バトルロード	114,540	川端	
バックランド	798,840	岸本	
ドルアーガの塔	1,706,370	カズ	
VS・レッキングクルー	1,118,700	ボン	
★ロードランナー	999,999	大内山・浜岡・ボン	
スターフォース	711,400	カオル命	
空手道	117,300	マックス	
ソンソン	436,760	みんめい&ゴジラ	

ビッグキャロット高松店
香川県高松市片原町2-4 ☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	767,690	I.T.S	
新入社員とおるくん	83,300	NG広島東洋カープ優勝君	
忍者くん	201,630	A.H.O	
★アッポー	999,999	一生風磨&轟直也	
★ドルアーガの塔	60面クリア	井内崇晶	1コイン
ギャプラス	2,265,000	真室幸太郎	Aランク
ポールポジションII	74,500	山本	
ソンソン	353,790	横山光徳	
レッキングクルー	536,800	田村敦也	
リングファイター	247,770	一生風磨	

プレイシティキャロット久留米店
福岡県久留米市六つ門町2-34三信ビル2F ☎0942-35-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	223,550	SIX	
バックランド	697,620	東城英寿	
B-ウイング	226,724	GUSTANK	
サンダーストーム	1,198,500	弓聖弥生	ノーマル
★ドルアーガの塔	60面クリア	東城英寿	1,706,170
ソンソン	540,170	こが&ぐっち	
バンクパニック	388,850	ぐっち	
スーパーバスケットボール	950,290	ぐっち	
グレートソードマン	217,580	樺島強	
空手道	118,700	大久保隆博	

ゲームセンター・シグマ
兵庫県三木市志染町広野5-293番地石田ビル1F ☎07948-4-0476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
B-ウイング	356,750	T.I	
タイムパイロット'84	388,800	マッケン	
ギャプラス	2,643,600	COBRA	
ジャイロダイン	327,130	COBRA	
ボンジャック	985,100	T.I	
ゼビウス	5,698,510	Fukuda	
ポールポジションII	52,130	山崎健次	
エレベーターアクション	54,750	T.M	
10ヤードファイト	169,200	よっちゃんイカ	
ザ・ビッグプロレスリング	107,500	植田隆三	

プレイシティキャロット常磐店
香川県高松市常磐町1-5-9 ☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	805,710	K.T	Aランク
チャイニーズヒーロー	681,200	ようすけ	
スーパーバスケットボール	4,906,500	神野	
バンクパニック	650,000	——	
★ギャプラス	10,000,000	文化人バッシッシ	
★ドルアーガの塔	60面クリア	文化人バッシッシ・濃淵	Aランク
ゼビウス	584,140	木内忍	
ギャラガ	187,780	波多野裕治	Bランク
ハイパーオリンピック'84	410,320	C.P.V	Bランク
空手道	107,200	かっぱ	

プレイシティキャロット佐世保店
長崎県佐世保市下京町8-2 ☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ドルアーガの塔	60面クリア	山口錦次郎	1,666,300
ハイパーオリンピック'84	454,140	山口錦次郎	
バックランド	448,600	山口錦次郎	
スターウォーズ	1,478,190	山口健	
ポールポジションII	66,170	山口錦次郎	
空手道	148,300	山口錦次郎	
サンダーストーム	107,900	山口健	
バルガス	2,063,300	山口健	
★ロードランナー	999,999	中川博司	
グロブダー	52,100	山口健	※

プレイシティキャロット流川店
広島市中区流川町8-17大平ビル1F ☎082-246-8402

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エクイテス	1,281,050	PCP	
バンクパニック	567,050	OUT	
B-ウイング	559,199	GUY	
新入社員とおるくん	93,400	PAC	
忍者くん	211,630	TMY	
スーパーパンチアウト	304,970	GUY	
ドルアーガの塔	1,390,020	OUT	1コイン
ピンボ	488,800	肉のますゐ	
スーパーバスケットボール	2,373,140	TMY	
レッキングクルー	4,439,000	でめの修二	

ジョイランド松山
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	94,260	大方若歌郎	
バックランド	437,410	高岡輝徳	
アウターゾーン	30,860	河本通昭	
ぺんぺろぺえ	177,260	河本通昭	
スターフォース	1,374,200	近藤浩充	
バンクパニック	391,700	植村哲己	
ファイヤーバトル	119,600	近藤浩充	
スーパーバスケットボール	1,708,100	芝浩彦	
ジャイロダイン	3,496,070	近藤浩充	
★ギャプラス	51,000,000	沢崎恵司	

プレイシティキャロットパーツボックス
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館内 ☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	928,930	NAOMI	
★ドルアーガの塔	60面クリア	水元	ギル1人
アッポー	999,970	ナナシノゴンベイ	
ギャプラス(女性)	537,400	川田	
バンクパニック	416,000	ASCII	
スターウォーズ	2,788,340	ASCII	
ソンソン	922,970	NOO	
忍者くん	214,440	ASCII	
リブルラブル	1,886,860	NMC	
マッピー	447,670	NOO	

プレイシティキャロット福山店
広島県福山市船町1-22 ☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
新入社員とおるくん	337,400	今日子ちゃん	
忍者くん	374,990	今日子ちゃん	
バックランド	1,460,300	深田実	
★ドルアーガの塔	60面クリア	深田実	ギル1人
★エクイテス	9,999,990+α	深田実	
チャイニーズヒーロー	499,000	村井	
バンクパニック	2,695,250	鈴木由成	
スーパーバスケットボール	930,360	宮崎くん	
グレートソードマン	1,369,600	深田実	
★ギャプラス	13,000,000	名なし	

プレイシティキャロット黒崎店
福岡県北九州市八幡西区黒崎2丁目1-1 富士屋ビルB1F ☎093-641-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパンチアウト	221,210	貫達治	
忍者くん	306,550	GMC. WING	
★B-ウイング	9,999,999	BLUE MAX GMC. MATSUO	
グロブダー	457,370	GMC. LUM	
チャイニーズヒーロー	8,828,700	凧	
バンクパニック	1,959,000	DDT	
バックランド	2,010,660	GMC. LUM	
対戦空手道	131,700	GMC. 初ちゃん	
スーパーバスケットボール	3,744,940	BLUE MAX	
★ドルアーガの塔	60面クリア	GMC.DSA GMC.めぞん1刻 GMC.MATSUO	ギル1人

神宮前キャロットハウス
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	457,130	NYAMCO	90面
バックランド	790,410	今村和則	37面
B-ウイング	648,871	NYAMCO	
エクイテス	531,600	AHO	
忍者くん	111,800	NAO	
バンクパニック	1,156,750	NAO	
★アッポー	999,999	本田KAMI	
★ドルアーガの塔	60面クリア	NYAMCO	1,707,540
ゼビウス	1,825,820	河崎	
エクセリオン	477,710	中野	

独占レポート
こんなゲーム見ました!!

この間，ちょっと変わったふん囲気のゲームを見つけました。斜めから見た感じの立体的な迷路が空中に浮かんでいて，その上にバキュラみたいな板がたくさん立っているのです。自分は，ハンバーガーみたいな形をしたロボットで，そのバキュラ板を倒して敵をつぶすというものです。おもしろいのは，倒れた板をボタンでまとめて立てたりできるところです。そのとき，板に乗っていた敵を一ぺんに外へ飛ばしたり，自分がいっしょにジャンプしたりすることができるのです。板の色が変わったり，後半には反対方向に立ちあがってしまう板も出てきて，とってもユニークでした。音楽もわりとよかったのですが，これ，新しいゲームなのかなあ……？

〔レポート：東京都・小西忠之君〕

編：編集部で調べたところ，これはサン電子というメーカーの新製品です。

現在，ロケ・テスト中で，12月中には発売になるということ。「楽しみにしていてくださいネ」という，サン電子さんのお話しでした。

★鯉城，分大キャロットハウス，ヤング・タウンは，今月休載とのことです。両店でハイスコアを出したみなさん，ごめんなさい。また来月がんばってくださいね。

Basic Magazine

Hot Information

君のMSXでレーザーゲームが楽しめる パイオニア拡張プロセッサー「ER—101」

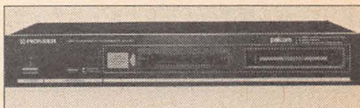
世は，まさにニューメディア時代。パソコンもビデオディスクとつなげることから，いろいろな楽しみかたをする人が増えています。

MSXパソコン「パルコムPX—7」のパイオニアから，パソコンとビデオディスクを接続する拡張プロセッサー「ER—101」が発売になりました。

この「ER—101」を使うと，どのMSXパソコンでもビデオディスク・プレーヤと接続できるほか，VTRやTV画面とコンピュータの絵や文字を重ねるスーパーインポーズ機能も楽しめます。また，PX—7にもついていたP—BASICが搭載されて，コンピュータからレーザーディスク画面を機能操作できます。価格は49,800円です。

同時に，「PX—7」のフロッピ・ディスクに対応した，32Kバイト増設RAMカートリッジ「PX—RA32」も発売になります。こちらは，14,800円です。

問い合わせ先：〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号パイオニアカタログセンター「マイコンBASICマガジン」係



▲パイオニア「ER—101」

ビジネスユースにもしっかり対応 グラフィックプリンタ「KX-P1091N」—松下電器—

ナショナルから，ワイヤドット・マトリクス方法の多機能グラフィック・プリンタ「KX—P1091N」が発売になりました。

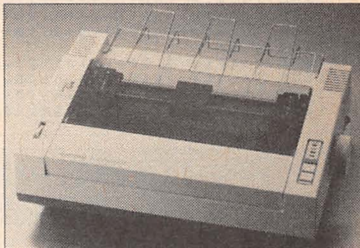
ワンタッチで標準印字モードから2度打ちする高印字に切りかえられ，文字の大きさや改行ピッチ縮少も簡単です。また，毎秒120字という速い印字速度は，このクラスのプリンタではじめてということ。

対応機種も幅広く，各種MSXのほかNECのPCシリーズ，富士通のFMシリーズ，シャープX1シリーズなどに使用できます。

用紙送りに2方法を採用しているので，2タイプの用紙が使え，カセット式インクリボンなので，リボン着脱が簡単など，使いやすさも考えられています。

価格は，79,800円です。

問合わせ先：〒812 福岡県福岡市博多区美野島4—1—62 九州松下電器㈱ビジネス機器事業部「マイコンBASICマガジン」係



▲松下「KX—P1091N」

MZ-1500のソフトをパッケージング「ジョイジョイパック」新発売—シャープ—

人気機種は，ソフトもたくさん！ でも，どれを選ぼうかと迷うこともありますね。

家族みんなで楽しめる，MZ—1500用のQD版ソフトウエアをパックにした「ジョイジョイパック(MZ—5A001)」が，シャープから発売になりました。「マリオブラザーズスペシャル」や「野球狂」，ワープロ・ソフト「簡々漢」などの実用ソフトが7種類入っています。各ソフトの操作マニュアルがついて，価格は16,800円です。

問合わせ先：〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープビジネス㈱「マイコンBASICマガジン」係



▲MZ—1500ジョイジョイパック

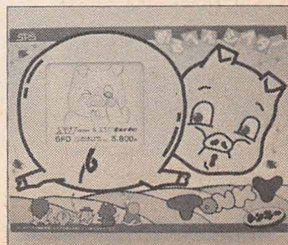
超過激なメルヘンゲーム「TONKY」(X1用)発売 —SPS—

子豚たちの住むペパーミントTONKY村に，突然現れた肉屋のケンネおじさん。ミンチ・マシンで，仲間たちを連れ去ってしまいます。

さらわれた仲間を助けるために，トンキーが大活やく!! 森，川，砂漠と画面設定もさまざま。はらぺこギツネや麦わら帽子のトカゲなど，オリジナル・キャラクタの攻撃パターンが楽しめます。

全マシン語総200KB，5インチFD版で，価格は5,800円です。

問い合わせ先：〒960 福島県福島市太平寺宇町ノ内5—3 マイコンハウスSPS「ベーマガ」係 ☎0245—45—5777



▲トンキー君の大活やく「TONKY」

ナムコのお店からクリスマス・プレゼント!!

チャレンジ・ハイスコアコーナーでもうおなじみ。株式会社ナムコの「ゲームブティック高田馬場店」，「プレイシティキャロット一番街店」，「プレイシティキャロット早稲田店」では，ナムコ・グッズプレゼントを企画しています。

名づけて，「X'MAS・トライアングルツアー」。12月20日から27日までの間に3店で発行するスタンプを集めると，グロブダーのポスターやパックマンのポーチ&タオルなどを，もらえるというものです。賞品は先着順ですが，スタンプは1日1店ということですから，あわてないようにネ。

くわしいことは，上記3店に掲示されているポスターをご覧ください。

「ゲームブティック高田馬場店」：〒160 東京都新宿区高田馬場3—2—15 ☎03—362—9300

身も心もあったまる(?)編集部からのプレゼントだよっ!!

今月も編集部から，冬の寒さをふきとばすホットなプレゼントがありますよ。

★MSX用ソフト発売を記念して，㈱コナミからハイパーオリンピック，サーカスチャーリーなどのTシャツを10名様に。

★先月号でもプレゼントしていますユニバーサル販売のオリジナル・ステッカ。今月のゲーム紹介にちなんで，ワン・チャンスです。10名様に。

★㈱ハドソンからは，マスコット・キャラクタ，8助クンのシールと85年のカレンダーです。各10名様に。

今月は，ハガキにベーマガに掲載されているプログラムについての感想（リストの長さや内容など）を記入して，編集部まで送ってください。

しめ切りは12月20日です。

たくさんのご応募ありがとう!!
★当選者発表★

★倉沢淳美ちゃんポスター(シャープ)
宮城県仙台市・黒田　剛／茨城県猿島郡・北本　剛／東京都荒川区・風間　純／三重県鈴鹿市・湯浅好晃／愛媛県宇摩郡・村上佳紀ほか5名様

★ゲーム・ステッカ3点(ユニバーサル)
北海道砂流郡・鍋谷将勝／栃木県下都賀郡・大越秀樹／静岡県掛川市・渥美憲／兵庫県小野市・志波智生／高知市・中村　敦ほか25名様

★Tシャツ&ステッカ(T&E)
岩手県九戸郡・坂本克則／長野県須坂市・酒井芳実／東京都日野市・佐藤　崇／大阪府摂津市・松野誠志／熊本県菊池市・木下淳一朗ほか15名様(以上敬称略)

今月もどんどん応募してくださいね!!

でばぐ

M5ユーザーのみなさん　ごめんなさい。

★12月号79～80ページのM5用「ROBOT PANIC」のプログラム・リストに欠けがありました。正しいものを掲載いたします。　**編集部**

```
1280 locate rnd(5)*4+2,2:mprint(2,8);"～⊥○♠○♠○♠○♠○♠○♠○♠"
1290 locate rnd(3)*4+4,10:mprint(2,8);"～⊥○♠○♠○♠○♠○♠○♠○♠"
1300 locate rnd(5)*4+2,18:mprint(2,4);"～⊥○♠○♠○♠"
1310 next
1320 locate 3,0:mprint(20,1);"[illegible]"
1330 locate 26,1:mprint(6,3);"[illegible]"
1340 locate 27,7:mprint(5,1);"[illegible]"
1350 locate 27,16:mprint(5,4);"[illegible]"
```

TOEMILANDゲーム大会開催!
12月16日，23日…東芝銀座セブン

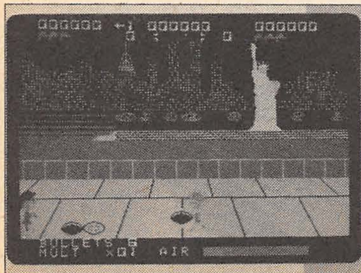
東芝EMIから発売されているMSXパソコン用ゲーム・ソフトを使ったゲーム大会が12月16日(日曜日)，12月23日（日曜日）の両日，13：00～と15：00～東京・銀座にある「東芝銀座セブン」(東京都中央区銀座7－9－19）で開催されます。

対象となるのは，米国，カナダで大ヒットを飛ばしている「A・Eエー・イー」，「スゥワーサム」，「アクウアタック」の3タイトルで，優勝者には，ゲームに使用したソフトのプレゼント，また，上位入賞者には賞品，さらに参加賞も用意されています。参加は先着18名ですが，ベーマガ読者に上位を独占してもらうために，これらのゲーム・ポイントをご紹介しておきましょう。

★スゥワーサム………………定価　6800円

3次元タイプのゲームです。

ストーリーは，主人公のサムがニューヨークの地下下水道に落下するところからはじまります。



▲スゥワーサムのスタート画面

地下道は，中央に下水が流れており，3D的に前後に進めます。左右移動ももちろんできます。

横穴に入りこむと，別の地下道に入ることができます。

敵キャラクタはコウモリ(2～3pts)，下水道のカモメ(10pts)，クモ(3pts)，犬(5pts)，ヘビ(12pts)，ワニ(7pts)，サメ(10pts) などが出現してきます。これらはサムの持つ6連発ピストル（スペース・キーorトリガボタン）でやっつけます。

ゲーム中には3隻の潜水艦が登場し，銃弾とミサイルで攻撃してきます。これに対抗するには，ミサイルが発射される直前に3発の弾(各100pts)を撃ちこまなければなりません。

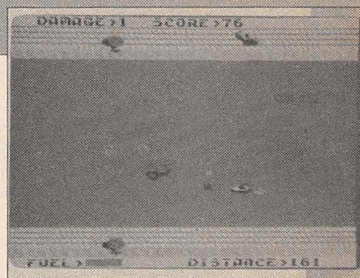
これはタイミングがむずかしいテクニックです。3発当てると自爆して潜水艦は沈みます(1000pts，5000pts)。

ピストルの弾は6発撃つと，弾ごめのために時間が多少かかりますから，持ち弾を頭に置いてプレイする必要があります。

得点には，各キャラクタのポイントと，突破した下水道の数をかけ合わせたものがカウントされる点も忘れないでください。

★アクウアタック…………定価　5800円

ゲームの目的は，世界征服を目ざすアックスストートルの本拠地に乗りこんだブリッツテック大佐を操作して，エネルギー倉庫から4発の水爆を1発ずつ盗みだすことにあります。



▲アクウアタックのスタート画面

場面は四つに分けられています。

まず最初は，ハイドロ・シップで両岸から攻撃する戦車と戦ったり，ヘリコプタの攻撃をさけながら，運河を進みます。ハイドロ・シップの燃料にはかぎりがありますから後方からの補給艇の真下につけて補給する必要があります。

2面のパターンは1面とほぼ同じですがトンネル内に入った設定のため，敵キャラの見分けがむずかしくなります。

3面は乗物がハングライダーになり，敵の気球型要塞は，メタン・ガスとミサイルを発射します。気球には4発の砲弾を当てるか，自分でぶつかると破壊できます。砲弾は地上の黒い色の補給所で増やせます。

4面は倉庫から水爆を盗みだすのです。敵に対する反撃はできないので，上手に動きまわりましょう。

攻撃はスペース・キーかトリガボタンを使います。移動はカーソル・キーかジョイスティックですが3面では飛行物の操縦な

ので，上下は，逆になることに注意してください。

スコアは航行距離，戦車破壊(125pts)，要塞体当り(75pts)，要塞に砲弾(50pts)，水爆取りはずし(200pts)となっています。

3面，4面では早くクリアするとボーナス点が得られます。

もっと写真を使って細く紹介したかったのですが，ひとつ，この解説を読んで，実力で勝負してみてください。

祈必勝！ベーマガ読者!!

★　　★

新コーナー：ビデオディスク・プログラムのご案内!!

★ビデオディスク＋パソコン時代に!!

ビデオディスクには，レーザー方式とVHD方式があることを知っていますか？レーザーはレーザー光により盤に記録された信号を読み出し，VHDは盤に穴のかたちで記録された信号を針でさぐり，電気信号として読み出します。

どちらも，信号はデジタル化されているので，とてもはっきりとした映像と，ノイズのない音声が得られます。

しかも，デジタル信号には，各フレーム番号などが含まれており，パソコンと組合わせると，あらかじめプログラムされたとおりに，好みの映像等を，ランダムに取出すことができるのです。

ビデオテープではできないワザですね。ちょうどデータ・レコーダとフロッピのちがいのようなもので，その差はもっと大きいといえましょう。

パソコンでコントロールできるビデオディスク・プレーヤ，逆にいえばビデオディスクをつなげるパソコン(X1＋VO−20PC，PX−7(パイオニア)，HC−6／7(ビクター)）などが続々登場し，ビデオディスクは我々の物という時代がやってきました。

★まずは小手しらべ

今回は，とりあえずパイオニアのMSX機“PX−7”と，レーザーディスク・プレーヤ“LD−7000”を組合わせたシステムで，キーボードをディスクのコントローラにするプログラムを作成してみました。

コマンドは同機のP−BASICに用意されていて，

㋑CALL　REMOTE(n,“文字式”)
㋺CALL　SEARCH(n, ForC, 番号)
㋩CALL　IMPOSE(n)

などが用意されています。

㋑は外部機器（プレーヤ）等をコントロールするもの，㋺はチャプターやフレームをサーチするもの，㋩はスーパー・インポーズによる画面合成などをコントロールするものです。

これらを使って，キーボードで好みのチャプターやフレームの映像を取出せるようにしています。応用すれば，すでにあるビデオディスクの内容を，自由に編集しなおすこともできるわけです。

★プログラムの使いかた

_REMOTE…の_は，SHIFT＋㋺で入力してください。REMOTEの略ですから念のため。

リターン・キーでプレイ，スペースはコマ送り，Bで逆コマ送り，Dでフレーム／チャプター表示，Pでポーズ，Eでプレイ終了，→で3倍速，早送り，←で逆3倍速，早送り，Sでサーチ，1でフレーム・サーチ指定，2でチャプター・サーチができるようになっています。

★自分のソフトで新映像が創れる

最近は，パイオニアやビクターから，パソコンとの結合で楽しめるディスクが発売されるようになりました。

次号からは，これらのディスク情報もおりまぜて，すぐに使えるプログラムを紹介していきます。ベーマガ読者の3.6%はビデオディスクを持っているというアンケート結果もありますから，手持のディスクをプログラムで編集した傑作をぜひお送りください。どしどし掲載していきます。

写真は，パイオニアから発売されているスペースディスクの中の資料ですが，映像のフレーム番号も書かれているので，パソコン編集にはピッタリです。

これからのディスクは，こういう資料はあたりまえになることでしょう。

プログラムの送り先は，マイコンBASICマガジンの「ビデオディスク・プログラム・コーナー係」です。掲載率は高いと思いますよ！

808	サイド1　目次
809	STS 5　目次
810	STS 5 エンブレム
811	STS 5 飛行目的
812	STS 5 乗員
813	左からアレン、ブランド、オーバーマイア、レノア
814	OPFからVABに移送されるコロンビア
815	MLPに載せるため、つり上げられるコロンビア
816	39A発射台に近づくMLP上のSTS 5
817	Anik衛星とSBS衛星の点検
818	キャニスター(保護ケース)に入れられた衛星モジュール
819	発射台上のコロンビアに積みこまれる衛星
820	STS 5 打ち上げデータ
821	発射前、横向の姿勢をとる乗員
822	発射：1982年11月11日7:19 a.m. EST

▲フレーム番号の載ったスペースディスクの説明書

▼LD−7000コントロール用PX−7のプログラム・リスト

```
10 FOR I=0 TO 999:NEXT I:CLS
20 PRINT:PRINT "     ﾃﾞｨｽｸ ｦ ｾｯﾄ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ."
30 PRINT:PRINT "    ﾃﾞｷﾏｼﾀﾗ ｽﾀﾝﾊﾞｲｻｾﾃ ｸﾀﾞｻｲ."
40 PRINT:PRINT:PRINT"      ﾃﾞｷﾏｼﾀｶ (Y/N) ?"
50 K$=INKEY$:IF K$="" GOTO 50
60 IF K$="N" THEN PRINT:PRINT"       ｼｯｶﾘｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ.":GOTO 10
70 IF K$<>"Y" THEN PRINT:PRINT"    CAPS LOCK ｼﾃｲﾏｽｶ ?":PRINT
"    ｶﾅ ｷｰ ｶﾞ ｵｻﾚﾃｲﾏｾﾝｶ ?":GOTO 10
80 _IMPOSE(2)
90 _REMOTE(0,"P")
100 K$=INKEY$
110 IF K$=CHR$(13) THEN _REMOTE(0,"P"):GOTO 100
120 IF K$=CHR$(32) THEN _REMOTE(0,".S"):GOTO 100
130 IF K$="B"       THEN _REMOTE(0,".S-"):GOTO 100
140 IF K$="D"       THEN _REMOTE(0,"D"):GOTO 100
150 IF K$=CHR$(28) THEN _REMOTE(0,"W"):GOTO 210
160 IF K$=CHR$(29) THEN _REMOTE(0,"W"):GOTO 250
170 IF K$="E"       THEN _REMOTE(0,"P@"):GOTO 100
180 IF K$="P"       THEN _REMOTE(0,"P/"):GOTO 100
190 IF K$="S"       GOTO 300
200 GOTO 100
210 K$=INKEY$:IF K$="" THEN _REMOTE(0,"T"):GOTO 210
220 _REMOTE(0,"W"):IF K$<>CHR$(28) GOTO 100
230 IF INKEY$="" THEN _REMOTE(0,".F"):GOTO 230
240 GOTO 100
250 K$=INKEY$:IF K$="" THEN _REMOTE(0,"T-"):GOTO 250
260 _REMOTE(0,"W"):IF K$<>CHR$(29) GOTO 100
270 IF INKEY$="" THEN _REMOTE(0,".F-"):GOTO 270
280 GOTO 100
300 CLS:_IMPOSE(0)
310 PRINT:PRINT:PRINT"   ﾌﾚｰﾑ ﾄ ﾁｬﾌﾟﾀｰ ﾉ ﾄﾞﾁﾗﾃﾞ"
320 PRINT:PRINT"  ｼﾃｲｼﾏｽｶ ? (1),(2)"
330 K$=INKEY$:IF K$="" GOTO 330
340 IF K$="1" GOTO 400
350 IF K$="2" GOTO 450
360 _IMPOSE(2):GOTO 100
400 PRINT:INPUT" ﾌﾚｰﾑ ﾉ ﾊﾞﾝｺﾞｳ ﾊ ﾅﾝﾊﾞﾝ";N
410 _SEARCH(0,F,N)
420 _IMPOSE(2):GOTO 100
450 PRINT:INPUT"ﾁｬﾌﾟﾀｰ ﾉ ﾊﾞﾝｺﾞｳ ﾊ ﾅﾝﾊﾞﾝ";N
460 _SEARCH(0,C,N)
470 _IMPOSE(2):GOTO 100
```

BASIC MAGAZINE あくせすroom

PROGRAMMER OF THE MONTH

編：さて，今月はどうですか？Dr.！

Dr.D：ふむ，ふむ。そうだなー。どれをとってみても甲乙つけがたい作品ばかりだからな。毎号，頭を悩まされるよ。

影：このコーナーが再開してから，Dr. も頭がハゲるいっぽうですね。

Dr.D：そうなんじゃ。…ん？なにを言わせるのかね。影くんは…。

編：Dr. そんなことより早く決定してくださいよ。

Dr.D：おー，そうじゃった。最近，キャラクタにこってはいるが，ちょっとゲーム性に欠けるという作品が多いようだな。

もちろん，採用された作品はゲーム性のあるものばかりじゃが，その中でも，ゲームのアイデアの点で群をぬいていたということで……。

影：いよいよ発表です。みなさん，お静かに願いますよ。

編：みんな静かに聞いているじゃないか。うるさいのは影さんだけだよ。ホラ。

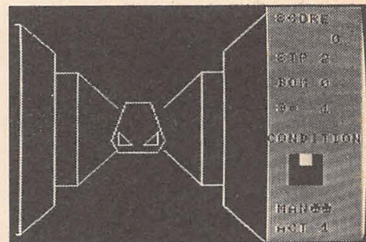
一同：シーン。

Dr.D：まあまあ。では，発表するぞ。今月の第1位は，ＫＩＭＣＯ君のＭＳＸ用「3Ｄ　ＡＬＩＥＮ　ＴＯＷＮ」に決定じゃ！

編：ところで，この作品はアイデアが群をぬいていたということですが……。

Dr.D：そうなんじゃ。グラフィック・ゲームで，3Ｄ－ＭＡＺＥというよくあるゲームなんだが，エイリアンをやっつけるといったとてもスリリングなゲームだ。

編：なるほどね。ところで，おしくも佳作となったのは，ＰＣ－8001mkII用「ヌッキーズＷＯＲＬＤ」（永福幸治君）でした。



明日のSTAR PROGRAMMER紹介

――今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!――

ＭＩＮＩ　ＧＯＬＦ	長野県上高井郡	荻原正道君
ＧＥＴ　ＴＨＥ　ＳＴＩＣ	石川県七尾市	宮島恒次君
スクール・ベースボール	兵庫県城崎郡	山本清貴君
The　Ganman	東京都板橋区	森拓一郎君
The Yo－Yo　MAN	群馬県伊勢崎市	栗原　昭君
ワールドプロレスリング2	岡山県井原市	山本剛史君
ルーレット	新潟県長岡市	坂本健一郎君
ＨＯＵＳＥヘトドケヨウ	広島県因島市	上田　宏君
ザ・メロメロ	大阪府吹田市	上羽紘吉君
ダイヤモンドＲＯＢＢＥＲ	愛知県名古屋市	奥村晃弘君
ＡＬＩＥＮ　ＨＵＮＴＥＲ	山梨県東山梨郡	田原義浩君
Artillery	神奈川県横須賀市	佐藤俊夫君
ルパン４世	神奈川県茅ヶ崎市	鈴木真司君
反射ＡＬＩＥＮ	新潟県津川町	渡辺直樹君
Junior High School ADV.	神奈川県横浜市	鶴田　修君
ＺＡＸＥＳ２	茨城県稲敷郡	岩戸里築君
ＯＲＡＮＧＥ　ＴＡＫＥＲ	兵庫県神戸市	古渕和也君
ＬＡＳＴ　ＤＥＦＥＮＤＦＲＥ	栃木市	近藤安弘君
ハクゴン	滋賀県蒲生郡	深尾昌一君
ＰＣをぶっこわせ	群馬県伊勢崎市	井田勝久君

投稿ありがとうコーナー

☆59年10月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

向井弘樹／ＳＨＡＬＡＬＡ／吉川義広／紫破利矢／岡田俊明／文化冗談委員長／小柳幸一／林　邦彦／丸田孝司／松本真二／栗島克明／吉田晴俊／越智麻男／柳岡正春／今沢卓也／小門前伸治／ウーネン／宮本義弘／秋根昌秋／ＦＩＧＨＴＥＲ・Ｋ／磯村佳史／拉麺男／田村佳照／高橋浩司／平山大作／山田浩司／井提勝久／上地訓夫／山川佳則／仲川　隆／藤村浩司／菊池　恵／永尾和幸／井原泰雄／関川英一／ＭＡＫＯ／楠本康彦／衿田正裕／長尾和成／高橋正将／角免俊明／望月孝美／大山隆浩／ビバくん／ＰＯＰＹＬＡＲ／後藤　正／森　俊勝／根木啓二／神原克行／木村直紀／岡崎員士／油井誠志／西浜昌典／赤木周一郎／小出一夫／張江　誠／和田晴彦／臣泉／小沢創一／近藤です／釜本則久／三村和史／遠藤征俊／小林吉正／三浦吉永／松岡秀樹／山田泰史／塚本浩和／伊藤克己／吉田和憲／遠山俊彦／加納君彦／花井章能／南雅寛／吉川富男／佐藤徳典／小山＆小川／野村修一／彤町兼弘／武田成広／クラッシュー・マサアキ／土田紀行／蔵本　研／篠原義和／カンパタント／油すまし／山崎幸信／谷山智一／藤原康伸／木村秀夫／小松知章／とば＆かも／星野勝己／小川英樹／日比野雄嗣／ぽっぽＳＬ／上田康夫／ランサラット／ＡＲＴＨＥＲ／ＧＯＲＯ　ＳＯＦＴ／小西秀明／ぼおでくの／小津直文／岩下英明／デルタ王子／武田　治／林　英雄／Ｈ＆Ｔ／安野博之／佐藤雄一郎／中村敦彦／らっこ／小田浩一郎／端　一成／安達　護／大野浩一／広富健一／幸田健悟／松本ちまき／松木大輔／中村圭介／松村悟／望月則孝／門原義人／多賀秀和／甲斐敏裕／田辺秀司郎／鈴木一隆／松浪正典／山上幸治／余井博之／如月　猛／中田和秀／金南　浩／高橋はるみＭＫII／仲谷光一／高野昌彦／丹羽重信／木津　要／佐々木章二／坂東直人／望月宗直／広渡重信／飯田善郎／山内崇志／よしだくんで～す／磯山禎宏／川浦徹也／トマトマ／丸山和己／八木秀典／高須敏夫／水谷重典／田中洋純／高橋Ｋ．Ｔ／望月信輝／関谷　健／鴻池伸治／藤井伸二／板垣裕一／三輪　敦／増田剛宏／高橋力夫／見津田寿／磯部隆一郎／北沢　敦／阿部健治／杉原正彦／楢崎剛／小坂　有／黒沢和大／今成貞昭

※全員紹介しきれなくてゴメンなさい！他にもたくさんの方からの応募がありました。どうもありがとう！

全国  マイコンソフト取扱店一覧

北海道

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17－2 ☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目　札信ビル ☎011-241-2299
★ＹＥＳそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251
★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町3丁目1－14 ☎0144-35-2151
★そうご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493-20 ☎011-892-6081
★そうご電器ニューチカ店：札幌市中央区大通西3丁目　北洋ビル ☎011-214-2851
★パソコンランド帯広：帯広市西2条南1丁目19 ☎0155-24-4648
★金市館パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市2条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300
★OA SHOP PAL：釧路市星ヶ浦大通1丁目7－1 ☎0154-52-0011
★バイトイン：帯広市西17条南3丁目4　キッスルハイツ ☎0155-35-6781
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1　コスモビル ☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目　大槻ビル ☎0157-61-2611
★メディア札幌：札幌市中央区南2条西3丁目　丸井今井 ☎011-281-1151
★つうけんテレコンショップ帯広：帯広市西2条南9丁目サニーデパート3F ☎0155-23-1161
★ICカプセル：北見市2条西2丁目　サンプラザ ☎0157-23-8444
★名寄ラジオ商会：名寄市大通南6丁目
★函館西武：函館市梁川町9－3 ☎0138-55-5511

青森県

★電巧堂チェーン・八戸本店：八戸市長横町17－1 ☎0178-44-4111
★電巧堂チェーンしんまちプラザ：青森市新町2－6－26 ☎0177-23-2356
★電巧堂チェーンサンプラザ：青森市石江字三好143－1 ☎0177-82-7521
★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町1－2－14 ☎01752-2-4121
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3－1 ☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン弘前バイパス店：弘前市城東北4丁目5－5 ☎0172-27-2251
★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438－1 ☎0172-34-6230
★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29－1 ☎0173-35-3129
★マイコンショップトム：八戸市三日町26 ☎0178-45-5570

岩手県

★電巧堂チェーン・盛岡本店：盛岡市中央通2－11－1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町1－10－12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・エイトピア：盛岡市館向町3－7 ☎0196-23-4470

秋田県

★緑屋そうご電器：秋田市中通2－7－6 ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン秋田ひろこうじ店：秋田市中通2－4－23 ☎0188-34-3151
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向16－2 ☎0188-64-3061
★電子センター秋田：秋田市川尻町字川口境18－3 ☎0188-32-7815
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2－6－1 ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3－3 ☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン横手バイパス店：横手市安田字越廻39 ☎01823-3-2221
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩淵下46 ☎01842-4-5211

宮城県

★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1－1－31 ☎0222-27-7211
★電巧堂DAC仙台東口店：仙台市東七番町125－24 ☎0222-91-4744
★電巧堂チェーン・仙台本店：仙台市中央2－2－21 ☎0222-47-1141
★庄子デンキ：仙台市長町2－1－39 ☎0222-47-1141
★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町3－6－5 ☎0222-54-5591
★庄子デンキ・石巻本店：石巻市中央2－12－7 ☎0225-93-1011
★シスペック仙台店：仙台市通厨宮町3－18 ☎0222-33-0256
★ムーンベース：仙台市通町2－15－8 ☎0222-71-9700

山形県

★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町2－1－6 ☎0236-23-1055
★エレクトロ：天童市老野森2－9－4 ☎02365-4-1530
★羽前パーツ：鶴岡市馬場町5－41（荘内病院前） ☎0235-22-1980
★エルタウン庄子デンキ山形本店：山形市七日町2－7－43 ☎0236-42-1222
★新庄ＣＱセンター：新庄市小田島町5－53 ☎02332-3-1586
★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央1－8－23 ☎0238-23-6228

福島県

★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10－11　コルニエッタヤ ☎0245-21-2101
★エルタウン粉又・駅前店：福島市栄町7－31 ☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前1－16－7 ☎0249-34-6161
★いわきマイコンショップ：いわき市平字立町86 ☎0246-23-0513

茨城県

★カトーデンキ販売：水戸市柳町1－13－20 ☎0292-26-4170
★マルスズ電気：取手市新町5－17－17 ☎02977-4-1311
★中屋理化学：日立市神峰町4－21－8 ☎0294-23-0555
★ＯＡショップ浦井：水戸市南町3－3－39 ☎0292-27-2625
★丸善無線電機㈱土浦ターミナルビル店：土浦市有明町1－30 ☎0298-22-7601

栃木県

★計測技研：宇都宮市桜3－2－17　太平ビル3Ｆ ☎0286-33-1994
★マイコンプラザビック1：宇都宮市宮町1－14 ☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2－3－12 ☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り2－2629 ☎0284-21-0131
★ラオックス小山店：小山市城山町3－3－22 ☎0285-23-4652

山梨県

★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内2－4－20 ☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内1 ☎0552-32-5111

群馬県

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206
★民生電気：高崎市問屋町2－4－5 ☎0273-61-4535
★青木電気サービス：高崎市新町80 ☎0273-23-9275
★アサヒ商会：高崎市問屋町2－8－2 ☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：大田市本町21－3 ☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801－1 ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2－10－23 ☎0272-23-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1－18 ☎0270-25-5550
★ソフトショップラム：前橋市新前橋町17－13 ☎0272-53-7594
★たけのうち電器：沼田市東原新町1820 ☎0278-2-3653
★プログラムバンク：高崎市飯塚町97－1　高義ビル1Ｆ ☎0273-63-1369
★プログラムバンク前橋店：前橋市天川原町8－1 ☎0272-23-7408
★サカキ：高崎市問屋町1－10－26 ☎0273-62-1500
★TECHNO：高崎市連雀町BIBI高崎地階 ☎0273-22-1300
★前橋西武：前橋市本町2 ☎0272-34-1011
★パソコンランド21：前橋市表町1－1－14 ☎0272-23-4462

埼玉県

★ラオックスわらび店：蕨市塚越1－5－6 ☎0484-43-2161
★ラオックス浦和店：浦和市高砂1－12－1　コルソ4F ☎0488-24-5311
★ラオックス北浦和店：浦和市北浦和5－1 ☎0488-33-8811
★ラオックス小手指店：所沢市小手指町1－43－3 ☎0429-23-1851
★ラオックス大宮店：大宮市錦町630 ☎0486-44-3551
★ラオックス岩槻店：岩槻市東町1－8－11 ☎0487-57-2561
★ラオックス春日部店：春日部市中央1－18－5 ☎0487-54-4171
★ラオックス川口店：川口市栄町3－9－13 ☎0482-56-0011
★ラオックス志木店：志木市本町5－17－5 ☎0484-74-9041
★大宮西武：大宮市宮町1 ☎0486-42-0111
★福岡無線：川越市連雀町3－2 ☎0492-22-0362
★トータス電化：南埼玉郡宮代町学園台1－4－9 04803-4-7721
★大田デンキ：新座市東北2－31－15 ☎0484-73-1511
★コクサイパソコンセンター：上福岡市上福岡1－2－4 ☎0492-66-5591
★マイコンランド浦和：浦和市高砂2－8－10　仲銀座共同ビル ☎0488-22-3791
★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町3－515－2 ☎0486-52-1831
★パソコンショップカーク：熊谷市弥生町2－47 ☎0485-25-4432
★マツモト電器東松山店：東松山市箭弓町1－5－15 ☎0493-23-1397
★兼立電工：大里郡江南村押切2632－1 ☎0485-36-1155

千葉県

★ユニフ中村屋柏本店：柏市柏3－1－1 ☎0471-67-3333
★家電のササキ：鴨川市横渚292 ☎04709-2-1323
★船橋東武：船橋市本町7 ☎0474-25-2211
★船橋西武：船橋市本町1 ☎0474-25-0111
★ムーミン船橋ららぽーと店：船橋市浜町2－1－1　ららぽーと内 ☎0474-33-3711
★タニカツ電機販売：流山市江戸川台東2－7 ☎0471-54-1111
★サンユー：館山市稲162 ☎0470-23-1276
★ラオックス市原店：市原市五井町2343－1 ☎0436-21-5331
★ラオックス稲毛店：千葉市小仲台2－8－17 ☎0472-53-2136
★ラオックス千葉店：千葉市新千葉1－1－1 ☎0472-27-5318
★ラオックス船橋店：船橋市浜町2－1－1 ☎0474-34-3971

東京都

★Ｊ＆Ｐ渋谷店：渋谷区道玄坂2－28－4 ☎03-496-4141
★Ｊ＆Ｐ町田店：町田市森野1－39－16 ☎0427-23-1313
★Ｊ＆Ｐ八王子店：八王子市旭町1－1　八王子そごう7Ｆ ☎0426-26-4141
★マイコンセンター60：豊島区東池袋1－21－5 ☎03-980-1360
★池袋西武：豊島区南池袋1 ☎03-981-0111
★渋谷西武：渋谷区宇田川町21－1 ☎03-462-0111
★Ａ＆Ｖしらくら：北区上十条2－27－12（十条駅前） ☎03-905-0221
★マイコンセンターＣＯＭ：千代田区神田佐久間町1－8－4　ニュー千代田ビル ☎03-251-8951
★小田急百貨店8Ｆマイコンコーナー：新宿区西新宿1－1－3 ☎03-348-0269
★ラオックス本店：千代田区外神田1－2－9 ☎03-253-7111
★ラオックスサウンドショップ：千代田区外神田1－15－3 ☎03-253-7111
★ラオックス中央店：千代田区外神田1－13－3 ☎03-253-1341
★ラオックスソフトショップ：千代田区外神田1－15－18 ☎03-253-7111
★ラオックス新宿店：新宿区新宿3－15－16 ☎03-350-1241
★ラオックス調布店：調布市小島町1－35－15 ☎0424-84-0211
★ラオックス三鷹店：三鷹市野崎198 ☎0422-32-3741

全国Ⓓマイコンソフト取扱店一覧

★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町1－20－3 ☎0422-21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪1－19－11 ☎ 03-398-5100
★ラオックス錦糸町店：墨田区江東橋3－14－5 ☎ 03-634-2131
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田7－66－3 ☎ 03-734-5171
★ラオックス小岩店：江戸川区南小岩7－26－17 ☎03-672-1061
★電化プラザセルコ：町田市南成瀬1－3 相高ショッピングセンタ ☎0427-28-7090(代)
★ムラウチ電気：八王子市大和田町5－1－21 ☎0426-42-6211
★㈱ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋2－16－1ニュー新橋ビル ☎ 03-503-2611
★九十九電機㈱7号店：千代田区外神田1－9－9 ☎ 03-253-4199
★東陽電機㈱門前仲町店：江東区富岡1－8－5 ☎ 03-630-5151
★丸善無線電機㈱本店：千代田区神田佐久間町1－8 ☎ 03-255-4911
★丸善無線電機㈱立川ターミナルビル店：立川市曙町2－1－1 ☎0425-27-6211
★丸善無線電機㈱立川第1デパート店：立川市曙町2－2－25 ☎0425-27-5316
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田4－3－1 ☎ 03-253-0121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田4－1－1 ☎ 03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川3－17－1 玉川高島屋S・C南館5F ☎ 03-708-1638
★真光無線㈱：千代田区外神田1－15－16 秋葉原ラジオ会館6F ☎ 03-255-0450
★㈱富士音響マイコンセンターRAM：千代田区外神田1－15－16 秋葉原ラジオ会館7F ☎ 03-255-7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町1－14－1 ☎ 03-257-0606
★ロケット2号店：千代田区外神田1－15－9 ☎ 03-257-0233
★ロケット3号店：千代田区外神田1－4－6 ☎ 03-257-0345
★ロケット5号店：千代田区外神田1－13－1 ☎ 03-255-1531
★ロケット6号店：千代田区外神田4－3－2 ☎ 03-251-2051
★ミナミ電気：千代田区外神田1－15－2 ☎ 03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田1－16－10 ☎ 03-253-2713
★シントク電気本店：千代田区外神田1－10－9 ☎ 03-255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田1－16－9 ☎ 03-255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座1－8－21 ☎ 03-535-3381
★CVAジャスコ葛西店：江戸川区西葛西3－9－19 ☎ 03-675-5111
★CVAジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田4－4－2 ☎ 03-258-3711
★㈱サンビック：国立市北1－6－6 ☎0425-76-6651
★東急ハンズ渋谷店6A：渋谷区宇田川町12－18 ☎ 03-476-5461
★東急ハンズ町田店：町田市原町田4－1－17 ☎0427-28-2608
★三光堂文具店：中野区野方6－30－24 ☎ 03-330-0406
★池袋東武：豊島区西池袋1 ☎ 03-981-2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋1－28－2パルコ5F ☎ 03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100 ☎0422-31-6251

神奈川県

★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市国分寺字関免100 ☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部2－6－4 ☎0468-53-3398
★トヨムラTmd横浜：横浜市中区松影町1－3－7 ☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490 ☎0465-82-4518
★日進㈱本店：横浜市西区南幸2－15－5 ☎045-314-5111
★㈱ニチイ横浜店：横浜市西区南幸2－15－13 ☎045-314-2121
★FLEX小田原：小田原市城山1－4－1新幹線ビル2F ☎0465-35-5591
★アポロ模型：小田原市曽比1959 ☎0465-36-8192
★㈱ジムドーコンピュータスクール：藤沢市藤沢541-24 ☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢3－1 ☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町5－3 ☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410 ☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船1－24－1 ☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内2－21 ☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野1－7－1 ☎045-901-5462
★ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里2－2－15 ☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町3－3970 ☎045-881-3161
★ラオックス厚木2号店：厚木市中町4－16－6 ☎0462-22-2722
★ラオックス大和店：大和市深見西1－2－20 ☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町1－7 ☎045-261-1251

静岡県

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町1－2 ☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町7 ☎0542-55-8819
★マルツ電波静岡店：静岡市八幡2－11－9 ☎0542-85-1181
★マルツ電波板屋町店：浜松市板屋町102-12 ☎0534-54-2366
★日経社三島店：三島市一番町20－3 ☎0559-72-1546
★日経社伊東店：伊東市湯川1－11－14 ☎0557-37-1844
★浅井：富士宮市中央町11-18 ☎0544-26-5201
★ベスト電器エル＆エル：静岡市馬渕2－8－1 ☎0542-82-7070
★フューチャーイン浜松：浜松市旭町68－2 ☎0534-54-6633
★システムイン吉野：藤枝市田沼2－12－44 ☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東1－10－21 ☎0534-37-1738
★メルバII：浜松市大蒲町85－11 ☎0534-64-8412
★朋電舎販売センター：焼津市焼津6－12
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11－6 栄ビル1F ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1－7－11 ☎0557-36-8490
★スガヤ無線商会：富士市長通り104－3 ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160－1 ☎05834-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛治町15 ☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6 ☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3 ☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2－8－1 ☎0545-52-4006

岐阜県

★岐阜マイコンセンター：岐阜市鹿島町8－43 ☎0582-51-6338
★カネダ電気：各務原市蘇原三柿野町2－10 ☎0583-89-2288
★ニシオ電器：中津川市新町5－20 ☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町2－29 ☎0584-78-7687

新潟県

★電波新聞社・新潟支局：新潟市下所島203 ☎0252-45-2526
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通1－8－32 ☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町5－4－8 ☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファ：上越市本町2－1－25 ☎0255-43-4850
★星光ベーシック：南魚沼郡六日町中央通り124－21 ☎02557-2-2733
★長岡ハムセンター：長岡市柏町1－5－17 松電ボウル1F ☎0258-32-8661
★デンケンジャパン：長岡市平島町字下新田63－17 ☎0258-23-1881
★コンピューターシステム：三条市荒町1－12－30 ☎02563-5-5795
★本所屋商店：加茂市仲町2－3 ☎02565-2-1580
★J＆P三共新潟店：新潟市東大通1－3－9 ☎0252-43-6671

長野県

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂2－4－21 ☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原1-12-6 ☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451 ☎02627-2-1817
★アルゴジャパン：上伊那郡辰野町宮所19 ☎02664-2-2022
★シマコーシステム：松本市大手3－2－21 ☎0263-35-1616
★小野電気商会：松本市深志1－2 ☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西2－14 ☎0263-27-1903
★マイコンランド上田：上田市中央西1－15－28 ☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301 ☎02624-8-2399
★上田西武：上田市天神1－5－6 ☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156－1 ☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水1-2-20 ☎0266-52-3287

富山県

★丸の内カラー：富山県星井町3－6－18 ☎0764-22-3100
★無線パーツ㈱：富山市掛尾町297－1 マイコンビル ☎0764-21-6822
★三共新庄店：富山市双代町1－12 ☎0764-42-2131
★三共熊野店：高岡市新成町76－1 ☎0766-25-6003

石川県

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81－1 ☎0762-63-8661
★ユニー金沢店：金沢市中村町10－20 ☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町1－30 ☎07617-3-1141
★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1 ☎0762－41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市4－118－2 ☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2－3 ☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町19 ☎0761-24-1611

福井県

★マルツ電波：福井市豊島2－7－4 ☎0776-21-2360
★片山電気：福井市中央1－5－3 ☎0776-23-3360
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1－112 ☎0776-27-1563
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186 ☎0761-22-4672

愛知県

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3－17－15 ☎052-261-4541
★クリエイトショップロジック：半田市乙川薬師町2－8 ☎0569-21-7675
★カトー無線亀島店：名古屋市中村区井深町17－15 ☎052-452-2421
★カトー無線パーツ：名古屋市中区栄3－32－28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3－30－86 ☎052-263-1660
★名古屋Byteショップ：名古屋市中区大須3 30－86 ☎052-263-1629
★J＆P：名古屋市中区栄3－4－5 ☎052-261-9201
★CVAジャスコ岡崎店：岡崎市康生通西2－20－2 ☎0564-21-0211
★コンピュータサービスロジック：春日井市鳥居松町2－263 ☎0568-84-2271
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2－40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23－1 ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80－1 ☎0560-61-8321
★パソコンショップΣ：名古屋市中区大須3－30－37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22 ☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町1－45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘店：名古屋市名東区明

ヶ丘126 ☎052-776-4441

★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通６－26 ☎0568-81-7877

★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通１－13 ☎053-481-2677

★豊橋西武：豊橋市駅前大通１－43 ☎0532-53-2111

三重県

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森１－２－15 ☎0593-51-6482

★ＣＶＡ四日市：四日市市諏訪栄町６－２ ☎0593-51-1111

★Ｊ＆Ｐ津店：津市丸の内31－20 ☎0592-26-0111

★Ｊ＆Ｐ四日市店：四日市市鵜の森２－１－19 ☎0593-54-3366

★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木２－12－４ ☎0596-24-8111

★システムハウスラム：鈴鹿市神戸１－10－１ ☎0593-82-0857

滋賀県

★ソフテック：大津市馬場１－４－20 ☎0775-26-1563

★ＣＢワールド・フジノ：彦根市平田町152－２ ☎0749-24-6561

★ビバ瀬田店：大津市一里山１－３－１ ☎0775-45-7319

★坂口テレビ：大津市大萱１－２－29 ☎0775-43-1212

★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜２－３－１ ☎0775-25-0111

★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761 ☎0775-52-4703

京都府

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル８－65 ☎075-221-8021

★ベストショップ・レオナ：宇治市小幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003

★豊島電気：京都市伏見区深草直違橋３丁目 ☎075-641-5368

★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8231

★ＡＶＰシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035

★システムハウス洛北：京都市左京区花園橋バス停北へ100m ☎075-722-7100

★谷山無線電機３号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2102

★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル　京都電工内 ☎075-211-7321

★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371

★マイコンショップＷＥＳＴ：京都市右京区太秦安井１丁田町１ ☎075-801-2293

★イズミヤ京都店：京都市南区九条西山王寺31 ☎075-671-8998

★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24－６ ☎07712-3-3385

★システムハウス福知山：福知山市北本町90－１ ☎0773-23-8110

★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166

★タクト：宇治市小倉町南浦30－114 ☎0774-20-0784

★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル　東塩小路町702 ☎075-341-5769

★Ｊ＆Ｐ京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル恵美須之町549 ☎075-341-3571

★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24－１ ☎075-593-5777

★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90－１ ☎0774-44-0337

★上新電機ながおか店：長岡京市長岡２－１－30 ☎075-922-5413

★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21－６ ☎0774-32-4011

大阪府

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島３－２－４ ☎06-203-3361(代)

★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋４－11－４ ☎ 06-643-2031

★ニノミヤムセンパーツ店：大阪市浪速区日本橋４－19－14 ☎ 06-643-2039

★ニノミヤムセンＥＬホビー店：大阪市浪速区日本橋５－４－15 ☎ 06-643-1681

★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町７－３ ☎0720-32-2694

★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町８－３ ☎0726-34-1155

★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡１－1141－１ ☎0729-39-9206

★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153－９ ☎0727-24-0331

★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町２－５ ☎ 06-781-6865

★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋４－10－４ ☎ 06-643-2850

★中川無線電機千里店：豊中市新千里東１－３千里中央センター専門店 ☎ 06-832-9516

★中川無線電機小阪店：東大阪市御厨33－１ ☎ 06-789-9451

★中川無線電機泉北店：堺市竹城台３－22－11 ☎0722-91-3325

★Ｊ＆Ｐテクノランド：大阪市浪速区日本橋５－６－７ ☎ 06-644-1413

★Ｊ＆Ｐメディアランド：大阪市浪速区日本橋４－57－１ ☎ 06-644-1613

★Ｊ＆Ｐくずは店：枚方市楠葉並木２－22 ☎0720-56-8181

★Ｊ＆Ｐ千里中央店：豊中市新千里東町１－３－204 ☎ 06-834-4141

★ＣＳＫ：大阪市北区梅田１－１－３　大阪駅前第３ビルＢ１ ☎ 06-345-3351

★ＯＭＣ：大阪市東淀川区菅原６－28－12

★せいでん箕面店：箕面市箕面６－1286 ☎0727-22-5127

★システム・ボート和泉：和泉市松尾寺町799－11 ☎0725-55-2446

★㈱コム関西支社：大阪市北区梅田　大阪駅前第４ビル25Ｆ ☎ 06-347-1381

★㈱日創：大阪市北区曽根崎１－４－６　新御堂筋ビル ☎ 06-311-0030

★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎ 06-245-0005

★丸善無線電機㈱：大阪市浪速区日本橋５－９－16 ☎ 06-641-0110

★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-64-3300

★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町２－８ ☎0727-51-4671

★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木１－38－５ ☎0720-50-7200

★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路４－９－16 ☎ 06-323-5560

★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町２－７－11 ☎ 06-336-1152

★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町６－21 ☎0726-76-1135

★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町２－15－28 ☎0729-96-8591

★上新電機日本橋１ばん館：大阪市浪速区日本橋５－１－11 ☎ 06-644-1813

★上新電機日本橋３ばん館：大阪市浪速区日本橋３－７－５ ☎ 06-644-1713

★上新電機日本橋５ばん館：大阪市浪速区日本橋４－12－４ ☎ 06-644-1513

★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋４－10－１ ☎ 06-631-0815

★上新電機日本橋７ばん館：大阪市浪速区日本橋４－11－３ ☎ 06-644-1661

★上新電機京阪京橋店：大阪市都島区東野田町１－５－１ ☎ 06-353-3186

★上新電機せんばやし店：大阪市旭区千林２－11－24 ☎ 06-952-3166

★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田１－１－３ ☎ 06-372-6912

★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田５－19－19 ☎ 06-607-0950

★上新電機ながよし店：大阪市平野区長吉出戸６－14－32 ☎ 06-790-8401

★上新電機堺東店：堺市北瓦町１－26 ☎0722-22-0950

★上新電機北野田店：堺市丈六174－３ ☎0722-37-7561

★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台１－３－１ ☎0722-93-7001

★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町１－６－24 ☎0725-44-5577

★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415－３ ☎0724-37-1021

★上新電機尾崎店：泉南郡阪南町下出42－１ ☎0724-71-6061

★上新電機松原店：松原市高見里４－５－36 ☎0723-36-7001

★上新電機藤井寺店：藤井寺市岡１－15－12 ☎0729-54-5971

★上新電機金剛店：富田林市寺池台１－９ ☎07212-9-2406

★上新電機八尾店：八尾市北本町１－４－22 ☎0729-98-8660

★上新電機布施店：東大阪市足代北２－61－２ ☎ 06-781-0174

★上新電機瓢箪山店：東大阪市瓢箪山町３－４ ☎0729-84-6441

★上新電機すみのどう店：大東市赤井３－１－２ ☎0720-75-1055

★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町４－20 ☎0720-34-1160

★上新電機枚方店：枚方市禁野本町１－16 ☎0720-56-7295

★上新電機いばらき店：茨木市双葉町２－18 ☎0726-32-8741

★上新電機たかつき店：高槻市北園町18－５ ☎0726-85-1991

★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24－10 ☎0726-93-7521

★上新電機すいた店：吹田市高浜町４－11 ☎ 06-381-7321

★上新電機江坂店：吹田市豊津町14－９ ☎ 06-385-5454

★上新電機庄内店：豊中市庄内西町３－２－９ ☎ 06-334-3356

★上新電機いけだ店：池田市満寿美町４－３ ☎0727-51-2321

★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里１－２－２ ☎ 06-703-2211

★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東１－１－11 ☎0724-64-3833

★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋３－27 ☎ 06-631-3045

★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町３－５ ☎0720-34-5005

★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町１－894－４ ☎0720-47-6475

★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町７－15－25 ☎0729-91-3901

★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡２－226－４ ☎0729-39-8100

★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11－１ ☎ 06-746-1552

奈良県

★上新電機奈良店：奈良市三条町478－１ ☎0742-24-3831

★上新電機がくえん北店：奈良市学園北１－８－10 ☎0742-43-1361

★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町２－110－３ ☎0742-46-1281

★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町２－54－３ ☎0742-34-7965

★上新電機しんおおみや店：奈良市法華寺町83－５ ☎0742-35-2611

★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳３－32 ☎07435-3-5471

★上新電機八木店：橿原市八木町１－７－３ ☎07442-4-1761

★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574－１ ☎07443-3-4041

★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺２－12－12 ☎0745-32-1311

★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町４－１ ☎0745-22-3646

和歌山県

★ニノミヤムセン和歌山店：和歌山市元寺町４－３ ☎0734-32-5121

★ニノミヤムセン和歌山エレホビー店：和歌山市本町４－18 ☎0734-32-5661

★上新電機わかやま店：和歌山市中島368 ☎0734-25-1414

兵庫県

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町３－９－15 ☎078-391-5885

★せいでん三宮本店Ｃ・SPECE：神戸市中央区三宮町１－５－８ ☎078-391-8171

★せいでん姫路本店Ｃ・SPACE：姫路市光源寺前町11 ☎0792-88-1717

★せいでん伊丹本店Ｃ・SPACE：伊丹市西台１－４－１伊丹セントラル ☎0727-73-0551

★せいでん東加古川店Ｃ・SPACE：加古川市野口町野口字大仏129－62 ☎0794-25-2011

★せいでん三木店Ｃ・SPACE：三木市大村字砂176－１ ☎07948-3-1630

★せいでん明石本店：明石市大明石１－７－４　白菊グランドビル内 ☎078-917-5555

★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町２－４ ☎0794-21-0551

★マツヤデンキ小林店：宝塚市小林４－７－22 ☎0797-72-0879

★せいでん尼崎店：尼崎市神田北通６－152 ☎ 06-412-4771

★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町２－２ ☎0798-66-2118

★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園６番町16－13 ☎0798-47-1330

★せいでん西宮本店：西宮市常磐町１－27－101 ☎0798-36-1155

★せいでん西宮北口店：西宮市甲風園１－９

全国マイコンソフト取扱店一覧

－3 ☎0798-64-3232
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9－1 ☎0797-32-1581
★せいでん南芦屋店：芦屋市茶屋之町10－7 ☎0797-32-4000
★せいでん本山店：神戸市東灘区田中町1－7－26－101 ☎078-441-2061
★せいでん御影店：神戸市東灘区御影本町2－16－4 ☎078-821-1285
★せいでん湊川店：神戸市兵庫区東山町4ニュー湊川ショッピングセンタ ☎078-551-0260
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181 ☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871 ☎078-928-7165
★せいでん広畑店：姫路市広畑区東新町1－23 ☎0792-36-8801
★せいでん北姫路店：姫路市増井新町2－27 ☎0792-24-1781
★せいでん姫路南店：姫路市飾磨区三宅1－19 ☎0792-25-2101
★せいでん今宿店：姫路市東今宿6－1－27 ☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋1－439－12 ☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州2－53－2 ☎07914-5-1552
★せいでん相生店：相生市那波大浜町19 ☎07912-3-1660
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町5－5－12 神戸デパート3F ☎078-641-6251
★せいでん板宿店：神戸市須磨区平田町2－3 板宿駅前ビル1F ☎078-731-3141
★せいでん鈴蘭台店：神戸市北区鈴蘭台北町1－14－16 ☎078-591-6001
★せいでん西鈴蘭台店：神戸市北区南五葉1－1－2 ☎078-591-3904
★せいでん三田店：三田市三輪字杉の元704 三田ビル1F ☎07956-3-3771
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119 ☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合2－2－3須磨パティオ3号館 ☎078-791-8171
★せいでん垂水店：神戸市垂水区神田町115－3 ☎078-708-5551
★せいでん舞子店：神戸市垂水区舞子台8－5－26 ☎078-784-1319
★黒田電機：豊岡市千代田町8－18 ☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町1－3－10 ☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大繩場1452－20 ☎0792-88-2363
★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町7－17 ☎0798-64-8810
★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通7－186 ☎ 06-412-1830
★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町1－1－14 ☎ 06-429-2137
★上新電機にしのみや店：西宮市河原町5－11 ☎0798-71-1171
★上新電機いたみ店：伊丹市昆陽池1－69 ☎0727-77-5101
★上新電機尼崎三和店：尼崎市神田中通6－222 ☎ 06-412-2681

岡山県

★ベストマイコン岡山：岡山市中山下1－10－20 ジョリビル3F ☎0862-23-7107
★システムイン岡山：岡山市田町1－10－1 ☎0862-33-2236
★山陽電器研究所：赤磐郡瀬戸町瀬戸 ☎08695-2-2176

広島県

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13－7 ☎082-228-5581
★第一産業本店：広島市中区紙屋町2－1－18 ☎082-247-9111
★第一産業各支店
★アーバン電子：広島市中区大手町1－1－22 ☎082-246-0993
★松本無線パーツ：広島市中区銀山町2－6 ☎082-243-4451
★シナプス1：広島市中区八丁堀8－12 今元ビル3F ☎082-228-1230
★井ロ電機：広島市安芸区瀬野川町中野6289－1 ☎082-892-0239
★尾道電子パーツ：尾道市西御所町8－7 ☎0848-25-4582
★国際マイコンサービス：三原市港町622-30 ☎0848-63-0311
★パソワード：竹原市竹原町北堀1567－5 ☎08642-2-0674
★森田電機商会：高田郡吉田町吉田4丁目1272 ☎08264-2-0127
★府中アベニュー：安芸郡府中町大通2丁目14－13 ☎082-282-6476
★マイコンショップYET：福山市今町2－2 ☎0849-22-2411
★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町2－104－1 ☎0849-24-7122

山口県

★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町1－1－7 ☎0832-67-7478
★ベスト電器萩店：萩市土原川島沖田464 ☎08382-5-6600
★三文字屋：光市虹ヶ浜3－4－19 ☎0833-71-0251
★エレパーツニシマル：宇部市上町1－3－2 ☎0336-21-0010
★システムサンワールド：岩国市麻里布3－15－6 ☎0827-23-0333

徳島県

★都電機商会：徳島市寺島本町東2丁目 ☎0886-22-2134
★リビング東和2ばん館：徳島市昭和町4－12 ☎0886-22-9155
★昭光コンピュータープラザ：徳島市かちどき橋1－34 ☎0886-22-8828
★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103 ☎08868-5-2245
★ニイデンキ本店：阿南市富岡町 ☎0884-22-0463

香川県

★電波新聞社・高松支局：高松市亀井市2－1 ☎0878-61-3111
★野田屋電気：高松市丸亀町1－3 ☎0878-51-4545
★宮脇書店：高松市丸亀町4-8 ☎0878-51-3733
★英弘チェン高松店：高松市丸亀町2－14 ☎0878-51-7222
★ミツシマ：善通寺市大通り町461－12 ☎08776-2-2493

愛媛県

★マイコンハウス：松山市港町4－5－11 ☎0899-47-0765
★テジック興安：新居浜市新須賀町2－2－18 ☎0897-34-8286
★デジック：松山市本町6-6-7 ☎0899-24-0914
★英弘チェン千舟店：松山市千舟町5－5－5 ☎0899-41-8751
★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通1208－3 ☎08942-4-3335

高知県

★メルバ高知店：高知市北川添45－3 ☎0888-83-1612
★英弘チェン高知店：高知市旭町2－52 ☎0888-23-2231
★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山五月町2－16 ☎08803-4-2184

福岡県

★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前2－13－23 ☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町1－6－15 ☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町2－2－17 ☎093-551-6281
★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神1－11－11 ☎092-721-7755
★ICランドマルコス：八女郡広川町新代875 ☎09433-2-3597
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14 ☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神2－4－27 ☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町3-6-22 ☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町2－44 ☎0942-35-8478
★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町2－16 ☎0944-52-4367
★デンキのカホ飯塚店B館マイコンフロアー：飯塚市吉原町7－25 ☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247－1 ☎09492-5-1717
★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神1－9－28 ☎092-781-7131
★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新4－8－24
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角 ☎0942-34-2944
★MY・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府249－1 ☎092-923-3434
★そごうELEHOBBYマイコンセンター：北九州市八幡西区黒崎1-1-1 ☎093-641-7080
★岩田屋：福岡市中央区天神2－11－1 ☎092-721-1111
★ナンバーワン寿屋久留米店：久留米市六ッ門7－1 ☎0942-39-4701
★日本ビデコン：福岡市博多区博多駅南3－2－6 ☎092-474-0027

佐賀県

★ナンバーワン寿屋佐賀駅前店：佐賀市駅南本町6－4 ☎0952-23-4101
★コンピュータショップITC：唐津市呉服町1799－1 ☎09557-4-1588
★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1－2－22 ☎0952-24-7205

長崎県

★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町2－40 ☎0958-21-1079
★ベスト電器長崎新地店：長崎市新地町1－1 ☎0958-28-1333
★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町3－17 ☎0958-21-0690
★ダイイチ浜電気：長崎市浜町2－32 ☎0958-26-4151

熊本県

★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503－2 ☎096-380-7500
★マツフジ：熊本市下通1-9-1 ☎096-354-9111
★ベスト電器銀座通店：熊本市下通1－9－4 ☎096-355-1351
★熊本市城屋パレックス：熊本市下通1－3－10 ☎096-325-3111
★寿屋本荘店：熊本市本荘店3－3－3 ☎096-372-5412

大分県

★トキハマイコンコーナー：大分市府内町2－1－4 ☎0975-38-1111
★デンキのカホ日田店：日田市中央1－3－12 ☎09732-3-6094
★パソコンハウストム：別府市南立石1区2組 ☎0977-26-0855
★ベスト電器大分パソコン館：大分市中央町2－3－10 ☎0975-32-9396

鹿児島県

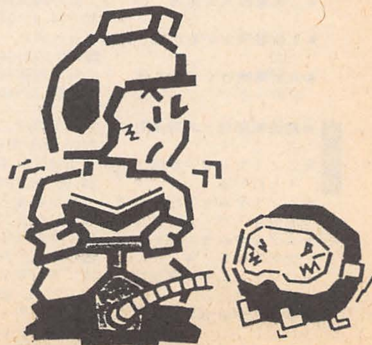
★電波新聞社・鹿児島支局：鹿児島市新屋敷町16－201 ☎0992-26-3630
★山形屋：鹿児島市金生町 -1 ☎0992-24-6111
★千年堂：鹿児島市中町9-1 ☎0992-22-1600
★マイコンランド鹿児島：鹿児島市新屋敷町26－1 ☎0992-25-7733
★パソコン明昭堂：鹿児島市西千石町11－19 ☎0992-25-2020
★ベスト電器パソコン館：鹿児島市加治屋町1－38 ☎0992-23-2081
★システムイン鹿児島：鹿児島市加治屋町1－1 ☎0992-23-8366
★マイコンランド川内：川内市本町19－11 ☎0996-25-1133

宮崎県

★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東4－8－1 ☎0985-27-4111
★ナンバーワン寿屋電器都城店：都城市中町14－20 ☎0986-22-1258

沖縄県

★沖縄電子：宜野湾市大山1531－1 ☎09889-8-2358
★パソコンショップオオヤマ：那覇市長田2－12－15 ☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋1－5－13 ☎0989-38-6458
★マイコンショップロム：那覇市首里末吉町2－239－4 ☎0988-86-6829
★沖縄コンピューターサービス：島尻郡南風原町兼城587－2 ☎0988-89-3931



SORD m5 エム・ファイブ

クリスマス&年始Sale

Aセット

M5(BASIC-I付)　1台
DR-5(データレコーダ)　1台
ゲームカートリッジ　よりどり3本
定価￥77,000
(37%引)　￥48,000

Bセット

M5-JR　1台
ゲームカートリッジ　よりどり2本
定価￥39,400
(24%引)　￥30,000

ゲームカートリッジ

(ジャンキョウ除く)

ゲームカートリッジよりどり　3本パック
￥14,400→特価￥10,800
ゲームカートリッジよりどり　5本パック
￥24,000→特価￥17,800

クリスマス　お年玉　プレゼント
1月10日
までお申し込みの方
ゲームカセット1本進呈

SORD M·5 カタログ (S59.11月現在)

コード	品名	価格	コード	品名	価格	コード	品名	価格
	●ハード		037	GRC-7 スーパーコブラ	￥ 4,800	074	STC-2 火星軌道上の勝利	￥ 5,200
001	M5	￥49,800	038	GRC-8 ガッタンゴットン	￥ 4,800	075	STC-3 オペレーションモール	￥ 5,200
002	M5 Pro	￥39,800	039	GRC-9 ムーンパトロール	￥ 4,800	076	STC-4 コマンドチーム	￥ 5,200
003	M5 Jr	￥29,800	040	GRC-10 ステップアップ	￥ 4,800	077	算数シリーズ1 数の考え方	￥ 6,800
004	JS-5 ジョイスティック	￥ 3,500	041	GRC-11 プーヤン	￥ 4,800	078	算数シリーズ2 計算入門	￥ 6,800
005	JP-5 ジョイパッド	￥10,000	042	GRC-12 ヘビーボクシング	￥ 4,800	079	漢字の練習 1年	￥ 3,800
006	CA-5 キャリングケース	￥ 3,500	043	GRC-14 リアルテニス	￥ 4,800	080	漢字の練習 2年～6年	￥ 5,800
007	EB-5 拡張ボックス	￥17,800	044	GRC-15 ワードメイズ	￥ 4,800	081	英語シリーズ1 アルファベットと数と色	￥ 8,500
008	EM-5 拡張メモリ	￥12,000	045	GRC-16 ワンダーホール	￥ 4,800	082	英語シリーズ2 英語入門	￥ 8,500
009	FD-5 フロッピーディスク	￥74,800	046	GRC-17 アップルーン	￥ 4,800		●ゲームカートリッジ	
010	PI-5	￥ 6,800	047	GRC-18 アップアップバルーン	￥ 4,800	083	GRC-B1 フルーツサーチ	￥ 2,800
011	SI-5 (シリアル I O)	￥ 6,800	048	GRC-19 マッピー	￥ 4,800	084	GRC-B2 ドラゴンアタック	￥ 2,800
012	PT-5 プリンタ	￥49,800	049	GRC-21 ドリームショッパー	￥ 4,800	085	GRC-B3 ピットチェイサー	￥ 2,800
013	CF-5 S (システムメディア)	10枚組 ￥28,000	050	GRC-22 エスキモン	￥ 4,800		●マニュアル	
014	CF-5 B (ブランクメディア)	10枚組 ￥13,000	051	GRC-23 ファニーマウス	￥ 4,800	086	(英文) FALC TEXT	￥ 2,400
015	F005-CF-5 DBAS	￥ 4,800	052	GRC-24 ジャンキョウ(麻雀ゲーム)	￥ 6,500	087	(英文) BASIC-I TEXT	￥ 1,300
016	DR-5(データレコーダー)	￥12,800	053	AGC スーパーアドベンチャー	￥ 9,800	088	(英文) BASIC-G TEXT	￥ 4,600
017	LP-5×5 (プリンター用紙)	5本組 ￥4,500	054	AGT-1 おーいたすけてくれ (テープ)	￥ 4,800	089	(英文) モニタハンドリングマニュアル	￥ 5,400
018	FALC	￥ 9,800	055	AGT-2 にげろにげろにげろ (テープ)	￥ 4,800	090	パソコンアニメ入門(上)	￥ 980
019	FALC-II	￥10,800		●ゲームカセット		091	パソコンアニメ入門(下)	￥ 980
020	BASIC-I	￥ 4,800	056	GCT-1 スキーヤー バリアーアタック	￥ 1,800	092	パソコンBASICで遊ぶ本	￥ 1,300
021	BASIC-G	￥ 9,800	057	GCT-2 ジョギング サイドワインダー	￥ 1,800	093	M5 おもしろクリエイティブ	￥ 990
022	BASIC-F	￥ 9,800	058	GCT-3 ソリティア ハノイの塔	￥ 1,800	094	M5 インターフェイス実戦テクニック	￥ 1,600
023	P-EDITOR	テープ ￥1,000	059	GCT-4 スリーサークル ナンバーサーチ	￥ 1,800	095	M5 proハンドブック	￥ 1,000
024	P-EDITOR	ROM ￥10,500	060	GCT-5 ブラックジャック スロットマシン	￥ 1,800	096	M5 Jrハンドブック	￥ 1,000
025	M-EDITOR	￥ 9,800	061	GCT-6 地球最後の日 ミニスタートレック	￥ 1,800	097	Basic-Iによるグラフィックとシンセサイザー制御	￥ 200
026	M5 アンテナ切換スイッチ	￥ 1,200	062	GCT-7 相性バイオリズム ミュージックトーン	￥ 1,800	098	M-5 ハンドブック	￥ 1,000
027	M5 アンテナ接続ケーブル	￥ 500	063	GCT-8 カウボーイ バリケード	￥ 1,800	099	M-5 FALC TEXT	￥ 2,000
028	M5 カセットテープデッキ接続ケーブル	￥ 1,000	064	GCT-9 リフレクション レインボーブロック	￥ 1,800	100	M-5 BASIC-I TEXT	￥ 1,000
029	M5 電源ユニット	￥ 5,000	065	GCT-10 クロスファイヤー クラッシュラリー	￥ 1,800	101	M-5 BASIC-G TEXT	￥ 3,800
030	M5 プリンターケーブル	￥ 2,000	066	GCT-11 3Dスカッシュ タッチダウン	￥ 1,800	102	M-5 BASIC-F TEXT	￥ 3,800
	●ゲームカートリッジ		067	GCT-12 スクイジー クレーン	￥ 1,800	103	M-5 モニタハンドリングマニュアル	￥ 4,800
031	GRC-1 ディグダグ	￥ 4,800	068	GCT-13 リバシー ピックメイズ	￥ 1,800	104	DISK-BASIC TEXT	￥ 3,800
032	GRC-2 タンクバタリアン	￥ 4,800	069	GCT-14 ゆみちゃんのあっちむいてホイ ゆみちゃんのグラフィックパズル	￥ 1,800	105	FALCII TEXT	￥ 3,800
033	GRC-3 ボスコニアン	￥ 4,800	070	GCT-16 3D迷路 子猫の大冒険	￥ 1,800	106	M-5 EB-5 取扱説明書	￥ 500
034	GRC-4 ギャラックス	￥ 4,800	071	UCT-2 モグラたたき、キーボード練習	￥ 2,200	107	M-5 PT-5 取扱説明書	￥ 500
035	GRC-5 パワーパック	￥ 4,800		シュミレーションゲーム(073～076)		108	M-5 DR-5 取扱説明書	￥ 500
036	GRC-6 ワープ & ワープ	￥ 4,800	073	STC-1 太陽系艦隊	￥ 5,200			

054、055には053が必要です.

ソード代理店



ホリコウ
(株)堀剛コンピューターサービス

■本社／〒130 東京都墨田区業平3-5-7☎(03)624-8500代 FAX:(03)626-0850
■大手町店／〒100 東京都千代田区大手町2-6-2日本ビルジング1F ☎(03)270-8120(直通)
■浜松町貿易センター店　東京都港区浜松町2-4-1世界貿易センタービル2F ☎(03)459-8831代 FAX:(03)433-0630
■青森ビップスプラザ　〒030 青森県青森市長島2-13-3マツダビル2F☎(0177)73-1335代 FAX:(0177)73-5154

・ゲームプログラム募集中 (詳しくはお問合せ下さい)
・全国ネット送料当社負担。
・ハガキまたはTELにてお申し込み下さい。
・お支払いは分割払いでもお受け致します。

お申し込み電話番号 **03-624-8500** 坂本まで

日本マイコン流通センター

中古マイコンショップ

クリスマス お正月 大バーゲン！

期間：12月25日～1月7日
（1月1,2,3日は休業）
場所：日本マイコン流通センター
渋谷駅前店

渋谷駅前店
渋谷駅
井ノ頭線
道玄坂
ココ・大和銀行ビル 5F
国道246号
ハチ公口
渋谷駅
至品川
至銀座
至池袋
★エレベーターは建物裏にあります

中古マイコン 大バーゲン！

NEC、富士通、シャープ他 3割～8割引

パソコン本体	5,800円より
プリンタ/PC、FM用	24,800円より
カラーディスプレイ	24,900円より

新品

PC-9801F2
PC-8801mkII（モデル30）
400ラインディスプレイ

㊙ 超特価
まずはご来店下さい!!

格安 中古ソフト

1,500本
380円、980円均一
4割～7割引

超 お買得品セット

頭金なし クレジットOK！ 下記のお支払いの中から選び下さい。

限定5台 SHARP MZ-731セット

MZ-731プリンター、レコーダー付（中古）
ナショナル中解カラーモニター12型（新品）
（TX-12T1）
RGBケーブル
合計定価 ~~¥194,600~~
特価 ¥69,800

回数	1回目	2回目以降
12	¥7,184	¥6,200
24	¥4,370	¥3,300

限定7台 NEC PC-6001mkIIセット

PC-6001mkII（本体）
PC-60M43
15色対応ディスプレイ（中古）
R・G・Bケーブル
合計定価 ~~¥155,600~~
特価 ¥86,800

回数	1回目	2回目以降
12	¥7,944	¥7,800
24	¥5,520	¥4,100
36	¥4,396	¥2,900

限定8台 HITACHI H1 MSX

MBH1（本体）
日立レコーダTRQ-2400（新品）
合計定価 ~~¥79,600~~
特価 ¥46,800

回数	1回目	2回目以降
12	¥4,344	¥4,200
15	¥3,412	¥3,400

新品 格安 全国配送

高級 パソコンデスク

全機種対応
業務用として開発設計
強度バツグン
移動自由（ストッパー付 キャスター使用）
《只今展示中!!》

	PC-1	PC-2	PC-3
特価	¥29,800	¥42,000	¥36,000
サイズ	600（幅）×930（高さ）/700（〃）×740（奥行）	1200（幅）×930（高さ）/700（〃）×740（奥行）	900（幅）×930（高さ）/700（〃）×740（奥行）

■お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書に御記入の上、代金といっしょに現金書留にてお送り下さい。
到着後、5日以内に商品をお届け致します。
●送り先／（株）日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル パソコンデスク係

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で！
☎03（463）4455（ヨシココ）
●受付／午前10時➡午後7時

キリトリ線

《パソコンデスク申込書》

昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

ご購入機種（新品）			左記の商品を申し込みます。至急お送り下さい。 ㊞
品 名	特価価格	台数	フリガナ
（例） PC-2	¥42,000	1	氏 名 ☎（ ）
			フリガナ
			住 所（〒 ）

●全国の販売店様へ。業販も行っておりますので、お気軽にお問い合せ下さい。TEL.03-463-4612

全国どこでもお電話一本で

通信下取販売・買取

ビデオ マイコン **高価下取**

ビデオからマイコンへ マイコンからビデオへ **買替OK！**

※お電話1本で買替自由 新品・中古への 買替OK！

※下取差額クレジットOK！ 低金利3回〜60回まで 月々3,000円より

（まずはお電話下さい！）

超 お買得中古マイコン本体・周辺機器のリストができました!!

全メーカー満載

●お申し込みの方は60円切手2枚を同封の上、当社中古マイコンリスト係へ御請求下さい。

〈特価中古マイコン在庫一例〉

メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC-9801	138.000
〃	PC-9801F2	278.000
〃	PC-8801	96.000
〃	PC-8801MKII(モデル30)	194.000
〃	PC-8001MKII	58.000
〃	PC-8001	35.000
〃	PC-6001	25.000
〃	PC-6001MKII	45.000
〃	PC-6601	78.000
〃	PC-PR201(漢字プリンター)新同入荷	198.000
〃	PC-8826(プロッタプリンタ)	98.000
〃	PWP-100(プリンター付ワープロ)	214.000
各社	中解像度モニター	24.000より
〃	高解像度モニター	38.000より
〃	超高解像(640×400)モニター	69.800より
〃	グリーンモニター	12.000より
シャープ	MZ-2000	59.800
〃	MZ-80B	58.000
〃	CZ-80PK(漢字プリンター)	89.000
〃	MZ-5521	218.000
〃	MZ-700シリーズ	22.000より
〃	X1、X1c(本体、モニター)シリーズ	146.000より
〃	PC-1500ポケコン	19.800
三菱	マルチ8	46.000
東芝	パソピア16(カラーモニター他セット)	438.000
〃	パソピア7	48.000
〃	JW-1レイアウト付(プリンター付ワープロ)	298.000
日立	ベーシックマスターL3MK5	46.000
富士通	FM-7	68.000
〃	FM-8	64.000
ナショナル	JR-100(テレビアダプター付)	14.800
〃	JR-200	22.000
APPLE	APPLEJ-PLUS	128.000
EPSON	HC20	69.000
〃	MP-80K(漢字プリンター)	66.000
カシオ	FP-1100	39.800
トミー	ぴゅう太	12.800
各社	MSX	29.800
XEROX	ゼロックス2350(コピー)	178.000

※その他在庫は豊富にございます。

TOKYO 在庫 03(463)4455 日本一 日本マイコン流通センター

低金利 クレジットOK！（月々3,000円から）3〜60回まで

日本マイコン流通センター

全国ネットで あなたのマイコンを **高価下取・買取**

中古マイコン

★ワープロ高価下取・買取

★中古ワープロ在庫あり

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。

●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け至します。

●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で！

☎03(463)4455（ヨシココ）

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

キリトリ線

《無料見積申込書》 昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	
購入予定日	年　月	職業	年令	購入方法	現金　クレジット

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、今すぐお送り下さい。至急、見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取り品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。Ⓑ 1月号

ワールド イン アオヤマ



青山学院大学, 文学部 斉藤久美子, 文学部 椎谷朝子

中古商品

NEC

PC-100 model30＋KD651	¥756,000→¥450,000
PC-6001（本体）	¥ 89,800→¥ 22,000
6001 ゼビウスセット（6001＋6006＋ソフト）	¥108,400→¥ 31,000
PC-6001MK II	¥ 84,800→¥ 48,000
PC-8001（本体）	¥168,000→¥ 32,000
PC-8001MK II	¥123,000→¥ 55,000
PC-8801（本体）	¥228,000→¥ 88,000
PC-8801MK II-30	¥275,000→¥189,000
PC-8801MK II-10	¥168,000→¥120,000
PC-9801（本体）	¥298,000→¥145,000
PC-6022（プリンター）	¥ 39,800→¥ 20,000
PC-8822（プリンター）	¥234,000→¥130,000
PC-2001（ポケコン）	¥ 59,800→¥ 37,000
PC-60M43（ディスプレー）	¥ 65,800→¥ 30,000

Sharp

mz-1500（本体）	¥ 89,800→¥ 65,000
mz-2200（本体＋DR）	¥147,800→¥ 70,000
mz-721（本体）	¥ 89,800→¥ 28,000
mz-731（本体）	¥128,000→¥ 38,000
x-1（本体Gラム, ディスプレー）	¥300,000→¥138,000
x-1c（本体, ディスプレー）	¥219,600→¥140,000
PC-1245（ポケコン）	¥ 17,500→¥ 7,000
PC-1350（ポケコン）	¥ 36,800→¥ 25,000

FUJITSU

FM-x（MSx）	¥ 49,800→¥ 30,000
FM-7（本体）	¥136,000→¥ 69,000
FM-8（漢字ロム・非漢字ロム）	¥218,000→¥ 52,000
FM-11AD₂（本体）	¥298,000→¥210,000
MB-27501（データレコーダー）	¥ 12,800→¥ 7,000

全商品保証付　日曜日配達可能
豊富な在庫　高額下取制度

24時間サポート体制

コンピューターに異常が発生したらすぐお電話下さい。
サポート・サービスセンターは24時間的確なお答をいたします。
当社販売製品以外のサポートは一切お断りさせていただきます。

希望のソフトが全国電話で………

ワールドインでは, 全国どこでもソフトが買えるソフト受注センターをオープンしました。ハードはあるけどソフトが買えず悩んでいたユーザーが多かったんではないでしょうか。私たちはそんな方々に割引価格にてお答えいたします。

受付時間AM10:30～PM7:00 年中無休

ソフト電話受注センターオープン

03-973-5578

(株)ワールド イン アオヤマ　サポート　東京都豊島区要町3-38-8

池袋店営業時間 10:30〜20:00 年内年中無休
1月は2日から営業いたします。

池袋店ゴールデンセール実施中

サンシャイン通り東急ハンズ隣り
パールシティビル2F

6万円以上お買上げの方には、ウォークマン型ステレオをプレゼント！

8ビットセット

PC-8801/10	¥168,000
CMT-141F	¥ 67,800
PC-DR321	¥ 19,800
ケーブル	¥ 2,200
合計−¥259,800	¥202,000

8ビット最高級ワープロセット

PC-8801/II-30	¥275,000
PC-PR101	¥238,000
PC-KD551	¥118,000
DR-330	¥ 19,800
IBMディスケット10枚	¥ 9,800
プリンター用紙	¥ 2,200
ユーカラ	¥ 28,000
合計−¥690,800	¥549,000

mz1500システムセット

mZ-1500	¥ 89,800
CMT-141F	¥ 67,800
ケーブル	¥ 2,200
合計−¥157,600	¥120,000

9801F2基本セット

PC-9801F2	¥398,000
PC-KD551	¥118,000
PC-PR101	¥238,000
プリンター用紙	¥ 2,200
ソフト「松」	¥ 98,000
合計−¥861,200	¥665,000

FM-ニュー7セット

FM-ニュー7	¥ 99,800
CMT-141F	¥ 67,800
PHC-DR	¥ 12,800
ケーブル	¥ 2,200
合計−¥182,600	¥147,000

ヤマハMSxワープロセット

YIS-503	¥ 64,800
RF-01	¥ 7,800
SKW(ワープロユニット)	¥ 49,800
PN-01(プリンター)	¥ 89,800
CB-01	¥ 5,000
合計−¥217,200	¥190,000

X-1ターボ 20セット

X-1/20	¥248,000
CZ-850D	¥129,800
IBMディスケット10枚	¥ 9,800
合計−¥387,600	¥309,000

X-1ターボ 30セット

X-1/30	¥278,000
CZ-850D	¥129,800
IBMディスケット10枚	¥ 9,800
合計−¥417,600	¥330,000

RX78基本セット

RX-78	¥ 59,800
ジョイステック	¥ 6,800
BASICマスター	¥ 3,800
チャンピオン・レーサー	¥ 6,000
合計−¥ 76,400	¥ 65,000

GP-550M	¥ 89,800	¥ 69,000
PC-PR201	¥298,000	¥238,000

VC-MSX最新セット

HC-7	¥ 84,800
HC-R105(レコーダ)	¥ 19,800
HC-J615	¥ 3,500
合計−¥108,100	¥ 89,000

PC-9801F2	¥398,000	¥290,000
PC-KD551	¥118,000	¥ 85,000
FM-77D2	¥228,000	¥190,000
X-1/30	¥278,000	¥224,000
MB-H1	¥ 62,800	¥ 45,000

月々3,000円から最長60回までの超低金利。　7月ボーナス一括払いOK

日立, 東芝, *EPSON.*

パソピア7(本体)	¥119,800	¥ 48,000
MB-SI/10(本体)	¥128,000	¥ 78,000
JR-100(RF付)	¥ 54,800	¥ 15,000
JR-200(本体)	¥ 79,800	¥ 20,000
HC-20(ハンドヘルド)	¥138,000	¥ 68,000
MP-80(プリンター)	¥139,800	¥ 42,000
RP-80(プリンター)	¥ 89,800	¥ 48,000
UP-130K(プリンター)	¥290,000	¥190,000
TF-20(フロッピー)	¥142,000	¥ 72,000

TOMY. SEGA. MSX.

ぴゅー太(本体)	¥ 59,800	¥ 16,000
SC-3000(本体)	¥ 29,800	¥ 16,000
ファミリーコンピューター(本体)	¥ 14,800	¥ 9,800
CF-2000(本体＋RFモジュレーター)	¥ 63,800	¥ 34,000
MB-H1(本体)	¥ 62,800	¥ 39,000
HB-55(本体)	¥ 54,800	¥ 34,000
HC-6(本体)	¥ 64,800	¥ 36,000
PV-2000(本体)	¥ 29,800	¥ 14,000

▶クレジットご希望の方は、お客様のご予算ご希望に応じます。

全国・電話で買取り

即，現金の簡単システム！ いつでもどこからも24時間

下取り、買取りのお客様へ
当社では、取扱わない機種があったり、買取額が数日により変わる事があります。御来店いただく前に御連絡いただけたらと思います。

24時間クレジット受付・24時間注文

自宅にいながらクレジット。それも24時間，いつでもどこでも注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

頭金なし・キャンパスクレジット

今，お持ちの機種を下取りにして新品・中古を買う。こんな便利な買い方も出来ます。

機種で悩んだらダイヤルイン　希望機種が決まったらダイヤルイン

24時間，全国どこからでも受付出来ます。

マイコンを買う時，マイコンを買替える時，私たちは価格，アフターサービス共に自信をもってお答えいたします。

買取り，下取り，ハードのことなら何でもお気軽に，

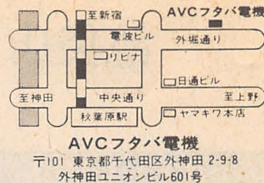
03-987-7771

本　社　東京都豊島区要町3-38-1　池袋店　東京都豊島区東池袋1-28-6

元日も電話受注センターは営業いたします。







AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
外神田ユニオンビル601号

お忙しい方の為に
AM10時からPM11時まで受付
日曜・祝日も営業〈年中無休〉

新潟 0252-75-4175	大阪 06-311-3931	仙台 0222-64-3704	広島 082-295-6873
札幌 011-611-5104	名古屋 052-452-3271	福岡 092-481-2494	

●キヤノン PW-10

本格ワープロの機能を凝縮

定価¥148,000
▶均等払¥10,019×15回¥5,409×30回
(別売ACアダプタ¥5,000、キャリングケース¥8,000、インクリボン〈6本〉¥3,000)

キヤノワードミニ

CM-5-定価………¥298,000
▶均等払¥9,231×36回

TOSWORD JW-P30

定価¥280,000 特価¥252,000
▶均等払¥12,390×24回 ¥8,680×36回

Panaword RL-W450

定価¥298,000 特価¥268,000
▶均等払¥13,177×24回 ¥9,231×36回

文豪 NWP-5N

NEC日本語ワードプロセッサ
定価¥398,000 特価¥358,000
▶均等払¥12,331×36回 ¥9,696×48回

ワープロ第2世代 OASYS Lite

定価¥220,000 特価¥189,000
▶均等払¥9,293×24回 ¥6,510×36回

CRTディスプレイ

●シャープ

15M-412C(2000文字、0.39mmピッチ、ハイコントラストフラットスクエア管採用、チルトスタンド付)………¥118,000
▶均等払¥5,510×20回、¥3,863×30回
14M-512C(2000文字、カラー)¥89,800
▶均等払¥4,176×20回、¥2,928×30回
CZ-150DS(2000文字、TV兼用)¥98,000
▶均等払¥4,582×20回、¥3,213×30回

●NEC

PC-8853N〈超高解像度〉……¥168,000
▶均等払¥8,294×20回、¥5,815×30回
PCKD551………¥118,000
▶均等払¥5,916×20回、¥4,148×30回
PC-8825(熱転写プリンター)‥¥176,000
▶均等払¥7,326×24回、¥5,132×36回

●関東電子

K-124S〈4050文字400ライン0.39ピッチ〉¥105,000
▶均等払¥4,872×20回、¥3,416×30回
K-134〈4050文字400ライン0.31ピッチ〉¥128,000
▶均等払¥5,916×20回、¥4,148×30回

●シャープ

X1ターボシリーズ 新製品

一般テレビ放送受信可
モデル10 CZ850C(本体)…¥168,000
PC-002 CZ850D(モニター)・¥129,800
定価合計¥297,800➡現金特価¥250,000
▶均等払¥8,611×36回 ¥6,771×48回
モデル20 CZ851C(本体)…¥248,000
PC-003 CZ850D(モニター)・¥129,800
定価合計¥377,800➡現金特価¥320,000
▶均等払¥11,022×36回 ¥8,667×48回
モデル30 CZ852C(本体)…¥278,000
PC-004 CZ850D(モニター)・¥129,800
定価合計¥407,800➡現金特価¥345,000
▶均等払¥11,883×36回 ¥9,344×48回

ニューX1シリーズ PC-009

X-1CS(10ポート付)………¥219,600
CZ803C〈本体〉…¥139,800 現金特価
CZ801D〈CRT〉…¥99,800 ¥187,000
▶均等払¥6,441×36回、¥5,065×48回
PC-010
X-1CK(10ポート+漢字ROM)……¥239,600
CZ804C〈本体〉…¥139,800 現金特価
CZ801D〈CRT〉…¥99,800 ¥204,000
▶均等払¥7,027×36回、¥5,525×48回
PC-011
X-1D………¥326,000
CZ802C〈本体〉 現金特価
CZ802D〈CRT〉 ¥280,000
▶均等払¥9,644×36回、¥7,583×48回

MZ-1500

MZ-1500(2.8クイックディスク付)‥¥89,800
現金特価¥76,000▶均等払¥3,737×24回

プリンター

●エプソン

UP-130K(24ドット漢字プリンタ)¥290,000
▶均等払¥8,473×36回、¥6,663×48回
現金特価¥246,000

●NEC

NM9300RO(漢字プリンタ)……¥253,000
▶¥7,750×36回 現金特価¥225,000
NM9400RO(漢字プリンタ)…¥310,000
▶¥9,300×36回 現金特価¥270,000
PCPR201………¥298,000
▶均等払¥12,538×24回、¥8,783×36回
PCPR101………¥238,000
▶均等払¥9,932×24回、¥6,958×36回

●精工舎

GP500M(PC用新製品)………¥49,800
PCケーブル………¥6,000
▶均等払¥2,799×18回 (PCケーブル付)
現金特価(PCケーブル付)¥44,000
GP550M/F(MはPC用、FはFM用)‥¥89,800
▶¥4,176×20回、¥2,928×30回(ケーブル付)
GP700M〈カラープリンタ〉………¥99,800
▶均等払¥4,640×20回、¥3,253×30回

●富士通

FM-New7

FM-New7(本体)………定価¥99,800
▶均等払¥4,179×24回、¥2,928×36回
PC-001
FM-New7(本体)………¥99,800
MB27343(14″カラーモニタ、2000文字)………¥67,800
RGBケーブル………¥1,800
MB27502(データレコーダ)…¥12,800
定価合計¥182,200➡特価¥155,000
▶均等払¥7,621×24回 ¥6,303×30回

FM-7のソフトと機能をすべて引き継いで新登場

FM-77

FM-77D1………定価¥198,000
(3.5″ミニFDD1台、漢字ROM付)
▶均等払¥8,260×24回、¥5,787×36回
FM-77D2………定価¥228,000
(3.5″ミニFDD2台、漢字ROM付)
▶均等払¥9,538×24回、¥6,682×36回

FM-11BS/FM-11AD2

1MBFDD2台、ワープロソフト(JWORD)、漢字ROM CP/M86、F-BASIC86付の強力ビジネスマシン。
FM-11BS(本体)………定価¥398,000
現金特価¥340,000
▶均等払¥11,711×36回、¥9,208×48回
PC-014
FM-11BS(本体)………¥398,000
MB27331(モニター)………¥109,800
ケーブル………¥1,800
定価合計¥509,600➡特価¥435,000
▶均等払¥14,983×36回 ¥11,781×48回
CP-015
FM-77D2(本体)………¥228,000
MB27343(14″カラーモニタ)‥¥67,800
カラーCRTケーブル………¥2,400
定価合計¥298,200➡特価¥250,000
▶均等払¥12,292×24回 ¥8,612×36回

ディスク

●エプソン

TF10(PC用)¥129,800
▶均等払¥6,380×20回、¥4,473×30回
(FM用¥125,800もあります)
RP-80IIK(80桁漢字プリンタ)¥119,000
▶均等払¥5,800×20回 ¥4,067×30回

●NEC PC9881K

8″ディスク………¥320,000
▶均等払¥9,369×36回、¥7,369×48回

●スター精密

DPX510J(漢字ROM付プリンター)‥¥128,000
▶均等払¥4,917×24回、¥3,444×36回

●NEC

PC9801 16ビットシリーズ

PC-9801E(N88ベーシック付)‥¥215,000
現金特価¥185,000 ▶¥6,372×36回
PC9801F-1〈16bit〉………¥328,000
CPU+キーボード+ミニフロッピー1台
現金特価¥280,000
▶均等払¥9,644×36回、¥7,583×48回
PC9801F-2………¥398,000
(CPU+キーボード、ミニFDD×2台)
現金特価¥340,000
▶均等払¥11,711×36回、¥9,208×48回
PC-9801F-3………¥758,000
現金特価¥645,000
▶均等払¥17,469×48回

〔PC-9801M2セット〕 PC-007
PC-9801M2(本体)………¥415,000
PC-KD551(14″モニター)……¥118,000
PC-PR101(シリアルプリンター)………¥238,000
定価合計¥771,000➡特価¥657,000
▶¥12,297×36回 ボ¥50,000×6回
▶¥6,960×48回 ボ¥50,000×8回

PC-8801MK II

PC-8801MK IIモデル10(本体のみ)………¥168,000 現金特価¥145,000
▶均等払¥4,994×36回、¥3,927×48回
PC-8801MK IIモデル20(5″FDD1台付)………¥225,000 現金特価¥195,000
▶均等払¥6,717×36回、¥5,281×48回
PC-8801MK IIモデル30(5″FDD2台付)………¥275,000 現金特価¥235,000
▶均等払¥8,094×36回、¥6,365×48回
〔88セット〕 PC-012
PC-8801mk IIモデル30………¥275,000
PCKD551(モニター)………¥118,000
PCPR101(プリンタ)………¥238,000
定価合計¥631,000➡現金特価¥539,000
▶¥10,232×36回 ボ¥50,000×6回
▶¥9,598×36回 ボ¥30,000×8回

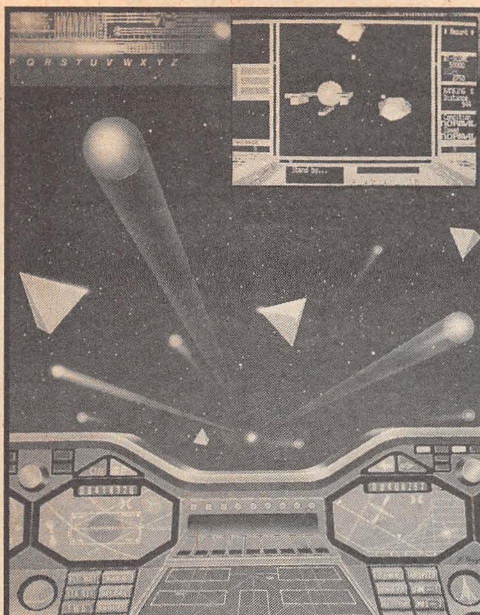
PC-6601SR

PC-008 (ミスターPC・テレビパソコン)
PC-6601SR(本体)………¥155,000
PC-TV151(ディスプレイTV)…¥94,800
定価合計¥249,800➡特価¥210,000
▶均等払¥10,325×24回 ¥8,540×30回

PC-6001mk IISR

PC-005
PC-6001mk IISR(本体)………¥89,800
PC-KD252(ディスプレイ)………¥67,800
定価合計¥157,600➡特価¥133,000
▶均等払¥6,540×24回 ¥5,408×30回
PC-006
PC-6001mk IISR(本体)………¥89,800
PC-KD252(ディスプレイ)……¥89,800
PC-60M75(台)………¥5,500
PC-DR321(データレコーダ)…¥19,800
PC-6022(プリンタ)………¥39,800
PC-6094(ケーブル)………¥7,500
定価合計¥230,200➡特価¥195,000
▶均等払¥9,588×24回 ¥7,930×30回

無料配送 全国どこでも無料。
製品先取り お申込み7日間位で届きます。
支払額自由 3~48回まで、ボーナス払も可。但し1回につき2,700円以上。
完全保証 即日対処のアフターケア万全。
日曜配送 共働きの方や、留守がちの方もお気軽にお申込み下さい。
カレッジクレジット 20才以上の学生の方保証人ナシクレジット。
頭金なし 手軽な電話クレジット。
お支払 は1回目が、2ケ月後からです。
保証人なしクレジット 但し未成年、学生の方は保証人が必要です。



驚異の3D映像

おもわず熱狂する痛快最新作ソフト!!

ワイヤーフレームで動くのではありません。
陰影のついた立体が動くのです。
もちろんマイコンでは初めて
新技術による超高速3D画像処理で
リアルタイムかつスムーズな
画像の動きを実現しました。

君は勝者になれるか スペース・レースに挑戦

レースは、スターシップ(宇宙船)を操り、星の衛星軌道上やアステロイドの中にあるチェック・ポイントを通過して、ゴールへ到達するものです。難コースやライバルからの執拗な妨害もあり、リタイヤすることも…………。3D画像処理により超リアルな動きが最後まであなたを熱中させます。さあ漆黒の宇宙をぶっとばそう。!!

PC-8801/mkII(5"2D)、X1D(3")
PC-6601(3.5")、PC-6601SR(3.5")
FM-7/NEW7(5")、FM-77(3.5")
各¥6,900

PC-8801/mkII、X1C/X1(G-RAM)
MZ-2200/2000(G-RAM1, 2, 3)
PC-6001mkII、PC-6001mkIISR
FM-7/77/NEW7 各¥4,800

3D SPACE RACE [プラズマ ライン]

PLAZMA LINE

堂々完成.!! 大公開中

グラフィック・ツールセット

他にはない機能がいっぱい。

美しい緻密なグラフィック画面が、2種類のグラフィックツールを使うことによって思い通りに描けます。他にはない多機能ぶりがあなたのグラフィック作成処理に大きな戦力となるはずです。

すばらしい機能に賞賛の声殺到!
その多機能ぶりをおためしください。

(1)ライン・エディター
- 多機能エディターで思い通りの絵が簡単に描けます。
- 8原色を同時に異なった中間色に変換できます。
- 作成した絵をCONNECT、LINE、SYMBOL、PAINT等の文として、あるいはマシン語としてセーブできます。
- BASICのテキストをデータとしてロードし、改めてエディットする逆変換機能もあります。

(2)パターン・エディター
- 100×50ドットの大きさまでのパターンが作成可能。
- 1ドット毎の色つけができます。
- エディット時に直線、円、塗りつぶし等もできます。
- 作成したパターンはデータ文としてセーブできます。

FM-7/8/77用 2本セット ¥4,500

プライベートな時間(とき)が楽しい

サンダーフォース

壮大なスケールで展開する娯楽超大作

ディスク版
コンストラクション・スクロールゲーム

なんと208面も作れる

地上、空中キャラクターや愛機の数を自由にセットでき作成した面のデータはディスクにセーブできます。またどの面からでもゲームは始められます。

新発売 IBM JX 3.5″ (フルキーボード128KB以上のRAM)

- 5インチ2D: FM-7、PC-8801/8801mkII、X1C/X1(G-RAM) PC-9801/E/F(5")
- 3インチ: X1D
- 3.5インチ: FM-77

各6,900円

テープ版
スクロールゲーム 各機種4,800円

ゴルフアイランド スペシャル

★シリーズ最高傑作!

現実では味わえないスリリングなコートレイアウトにプロゴルファーもギブアップ!

風向、風力、バンカー、池、海さらにクラブ選択など、ゴルフでは様々な状況分析が必要とされる。それらの要素をリアルに再現した「ゴルフ・アイランド」は、多種あるゴルフものの中でも、そのおもしろさ度は特に異彩を放っている。

FM-7、PC-8801/MkII/8001MkII/6001MkII、X1C/X1(G-RAM)、
基本コース+拡張コース4の2本セット
各¥5,800
新発売 PC-6601SR (3.5") ¥6,900
(さらに面白くなって新発売.!!)

エキサイト 四人麻雀

大迫力
過激な麻雀ソフト戦争のなか破竹の勢いで快進撃!

とにかくグラフィックの美しさは特筆もの。そしてスピードが速い。シンプルで徹底してゲームにのめり込めるところも高い人気を保っているこのゲームの特徴です。

新発売
PC-6601SR (3.5") ¥6,800
PC-6001mkIISR (テープ版) ¥4,000
MSX用(32K)テープ版 ¥3,500
MZ-1500(QD) ¥4,800

スターフリート/B

新次元の感性で登場したスペースシミュレーションの最高傑作ソフト。ロングベストセラー街道爆進中!!

3次元宇宙空間で繰りひろげられる、驚異のシミュレーションゲーム。リアルな動き、要求される冷静な状況判断力、そして決断力、面白さがナミじゃない!

絶賛発売中!

- PC-8801/MkII/8001MkII/6001MkII、FM-7/8、X1C/X1(G-RAM)、MZ-2000(G-RAM1)

各¥4,500

●通信販売をご希望の方は現金書留にて、当社へお申し込み下さい。(送料サービス)
株式会社テクノソフト AM9:00〜PM5:45 日曜定休
〒857 佐世保市福石町4-14 ☎0956-33-5555
World of Technology Tecno Soft

庄子デンキが贈る「新時代」

あのIBMが、一挙に。パーソナルになった。

大型コンピュータの

IBM

JX

IBMパーソナルコンピューター

新製品発売

プライベート 16ビット

JX

〈写真はJX3です〉

- ●JX1 ……………… 標準価格166,000円
- ●JX2 ……………… 標準価格270,000円
  （システム・ユニット-3.5型ディスケット・ドライブ1台装備、フル・キーボード）
  ※14型カラーディスプレイ、熱転写プリンター（10型）はオプション
- ●JX3 ……………… 標準価格332,000円
  （システム・ユニット-3.5型ディスケット・ドライブ2台装備、フル・キーボード）
  ※14型カラーディスプレイ、熱転写プリンター（10型）はオプション

30 EXCITING HEART

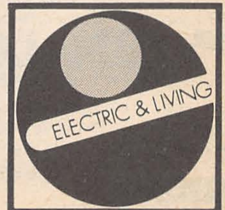
■取り扱い店

●コンピュータ・中央
☎0222(24)5591（担当/佐藤・対馬）
IBM〝JXガール〟による
新製品デモ！
●12月1日㊏・2日㊐●12月15日㊏・16日㊐
●12月22日㊏・23日㊐●12月30日㊐・31日㊊

●マイコンプラザ岩沼店
☎02232(4)4111（担当/佐々木）

●マイコンプラザ石巻バイパス店
☎0225(93)3211（担当/佐々木）

音と光のデパート



エルタウン
庄子デンキ

●IBMパーソナルコンピューターに関する全てのお問い合わせは庄子デンキにどうぞ。

第一回 セガ・ソフト・プログラム・コンテスト

入選者発表！

■最優秀グランプリ賞「遠すぎた橋」
島田倫人様(24才) 埼玉県・越ヶ谷市
○データー量、マップスクロールが驚異的な戦争ゲーム。

■一般の部　第一位「GU」
井木章人様(16才) 京都府・亀岡市
○ジャンケンゲームだが、ゲームルールに大工夫あり。
□一般の部　第二位「FRUITS & DOORS」
田中健児様(17才) 静岡県・浜松市
□一般の部　第三位「GRAPHIC EDITOR」
安藤 温様(16才) 神奈川県・横浜市

■中学生の部　第一位「アイスクリーム」
田村真一様(13才) 福岡県・宗像郡
○グラフィックが綺麗、ゲーム内容はユーモラス。
□中学生の部　第二位「THE AGENT」
森谷英士様(14才) 神奈川県・横浜市
□中学生の部　第三位「FIRE ROBOT」
前川和亮様(14才) 徳島県・阿南市

■小学生の部　第一位　該当者なし
□小学生の部　第二位「SUPER JUMPER」
山内正己様(11才) 東京都・中央区
□小学生の部　第二位「ハッピーバースデイ」
山本佐津子様(11才) 熊本県・八代郡
□小学生の部　第三位「ミジラ」
池田 勝様(12才) 東京都・北区

■佳作　佐々木良司様他９名（賞金の発送をもって発表に替えさせていただきます。）

アイディアの部入賞者

■第一位「Mr.パラソル」
小川真太郎(15才) 神奈川県・鎌倉市
■第二位「Cimon Hunter」
木村和昭　富山県・富山市
■第三位「BASSE BALL」
前田邦雄(15才) 静岡県・富士市

最優秀グランプリ「遠すぎた橋」



一般第１位「GU」



中学生第１位「アイスクリーム」



多数のご応募を頂きありがとうございました。ゲームの面白さ、ユニーク、興奮度そしてハイテクニック等の点から厳正審査の結果、左記の方々を入賞とさせていただきました。誌上を借りて、皆様に御礼申し上げます。

SEGA®
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都羽田1-2-12 ☎(03)742-3171(大代表)
パーソナルコンピュータ事業本部

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価350円(送料70円) 雑誌18361-1